平成元年9月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第9号 通巻70号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

Magazine for Home Personal Computer System

# MSXマガジン

特集 MSX2+ パワーアップ大作戦!
ハンダごて片手にマシンの工作にはげもうね

特別2大付録
1 ファミスタ 全チームデータ下敷き
2 激ペナ2 ミラクル手引きの書

SONY

# 伝授 DEN JU

# 諸君、クリエイテ

## ゲームプログラミングの術

### 我輩ドクタープログは「宇宙戦争ゲーム デメロン」をつくったのである。

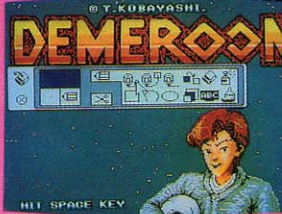
**第1部 ゲームプログラミングツール内のスプライトエディターを用いよ。**

我輩が以前から考えていたキャラクターをゲームに登場させるのだ。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかも、そのままゲームのプログラムに組み込めるのである。

**第2部 駆使せよ、グラフィックキャラクターエディター。**

次は背景である。宇宙空間も、ウッソウと木の茂る地上も「ツール」中のグラフィックキャラクターエディターなら容易だ。数パターンをつくり、いくつもそれを組み合わせよ。背景が出来上がるぞ。

**第3部 グラフィックエディターを大活用だ。**

「ツール」の中のグラフィックエディター。最大256色を使えば画面いっぱいにグラフィックが描ける。この「デメロン」のタイトル画も、我輩ドクタープログの力作である。

**第4部 サウンドづくりはミュージックエディターにおまかせあれ。**

FM音源ミュージックエディターを駆使すれば、ドクタープログも大作曲家である。ゲームの効果音もタイトルミュージックも画面を見ながら、作曲できるぞ。

**第5部 完成である。プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収めるのだ。**

かくて、我輩ドクタープログのオリジナルシューティングゲーム「デメロン」は完成した。XDJ・「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を十二分に駆使したまえ。ふつうならムズカシイ背景も、音楽も意外と簡単につくれることに気付くであろうぞ。もはやゲームで遊ぶだけではつまらぬ。つくってみるのだ。そして諸君の友人に、オリジナルゲームをプレイさせたらいかがかな。

クリエイティブパソコンF1XDJに付属の「ゲームプログラミングツール」「ゲームプログラミング解説本」「BASIC解説書」「BASIC

# ゙パソコン3大秘術である。

## プリントショップⅡ MSX版を活用せよ。

### 操作は簡単。すべて選択式である。

選択式操作だから特別なコードやキー操作もいらない。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき（裏面）・ポスター・横断幕など、簡単にできる。自分だけの便箋やオシャレなパーティー招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしいものだ。

### 表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

### オリジナルイラスト作成、可能だ。

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことが出来るのだ。

### 作品派？実用派？2種のリボン。

あの子へアタックするこの1枚だ！という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがくか？たくさんつくるか？リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット
## プリントショップⅡ
THE Print Shop

MSX2 2DD×2

HBS-BO14D 標準価格 12,800円（税別）

© 1989, Sony Corporation / © Broderbund Japan

リボンカートリッジ（黒）HBP-R1標準価格700円（税別） マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円（税別）

## ワープロ&ハガキの術

### 機能充実の上、エンピツ感覚で使える。諸君の有能な書記となるだろう。

●画面表示はゆとりの30文字×20行●プルダウンメニュー方式採用の上、MSX-JE対応であるから、漢字変換も高速で使いやすい。●JIS第1・第2水準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富だ。●ブロック編集機能で文書編集はラクラクだ。●約100種類のイラスト集も有難い。

高機能日本語ワープロソフト
## 文書作左衛門（ぶんしょさくざえもん）

MSX2 HBS-BO12D 標準価格 6,800円（税別）

2DD×2 ©Sony Corporation／イラストデザイン©Broderbund Japan

### 葉書ならまかせていただきたい。諸君のネットワークづくりを助けよう。

●約1,000件の住所の多重検索なども可能である。●毛筆書体（JIS第1・第2水準対応）で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だっていておる。●簡単操作のガイダンス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので葉書のことならおまかせである。

住所録ソフト
## はがき書右衛門（かきえもん）

MSX2 HBS-BO13D 標準価格 7,800円（税別）

2DD×3 ©Sony Corporation

## 術マスターのクリエイティブマシン

づくりへの情熱をかなえてさしあげよう。「ゲームプログラミングツール（F1XDJ専用）」と「ゲームプロ グ解説本」がゲームづくりを、手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついて もオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。2 日本語処理機能も当然標準装備だ。F1XDJは、MSX 準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約15万語（複合語 蔵の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵している。も は万全であるぞ。3 FM音源であるから、ゲームの音は 分。8オクターブ9音同時発音／メロディー6音・リズム5 データ64音、リズム5音のみごとなFM音源。 通りPSGももちろん装備。4 まさ モードである。1.9万色の自然画再現。 ろん横スムーズスクロール可能である。

MSX界の実力機だ！

クリエイティブパソコン

F1XDJ 標準価格 69,800円（税別）

FOR CREATIVE MIND つくる心をひろげる。

MSXパソコンの力を引き出す鮮明画面である。

トリニトロンカラーモニター CPS-14F1 標準価格 60,000円（税別）

ついに カラー印字である。

1 プリントショップⅡと組み合わせれば7色カラーでオリジナル印刷可能。グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーでできる。2 マルチフォントだ、6種の書体を誇る。3 JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C 標準価格 49,800円（税別）

※マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合があります。

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMM係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

# MSXマガジン CONTEN

Magazine for Home Personal Computer System

## 特集 MSX2+パワーアップ大作戦! 92

今あるMSX2+もいいけど、ボクらはもっともっと強力なマシンがほしいんだ。たとえば2ドライブ、たとえば256キロバイトのマッパーRAMを内蔵したマシン。パナソニック、ソニー、サンヨーの各MSX2+を、Mマガなりに改造してしまうのだ。お楽しみのマシンモニター募集もある!

64

76

118

TS September 1989 9

COVER

イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

## 特別2大付録

プロ野球 ファミリースタジアム 永久保存版 超圧縮 全チームデータ下敷き

THE プロ野球 激突ペナントレース2 ミラクル手引きの書

### ショート・プログラム・アイランド



### NEW SOFT



### 最新ゲーム徹底解析



### SOFTWARE REVIEW




発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

# MSX SOFT TOP 30

| 注目ソフト | 順位 | 先月の順位 | ソフト名 |
|---|---|---|---|
| ⇧ | 1 | — | ディスクステーション5号 |
| | 2 | 2 | カオスエンジェルス |
| | 3 | 1 | SUPER大戦略 |
| | 4 | 4 | ディガンの魔石 |
| | 5 | 9 | テトリス |
| | 6 | 5 | マイト・アンド・マジック・ブック2 |
| ⇧ | 7 | — | 信長の野望・戦国群雄伝 |
| ⇧ | 8 | — | 銀河 |
| | 9 | 7 | 魂斗羅 |
| ⇧ | 10 | — | ハイディフォス |
| | 11 | — | MSフィールド 機動戦士ガンダム |
| | 12 | 21 | ラスト・ハルマゲドン |
| | 13 | — | R-TYPE |
| | 14 | 11 | ザ・ゴルフ |
| | 15 | 19 | 時空の花嫁 |
| | 16 | 17 | ゴーファーの野望 EPISODEII |
| ⇧ | 16 | — | ファンタジーIII |
| | 16 | 18 | 三國志 |
| ⇧ | 19 | — | めいず君 |
| ⇧ | 20 | — | アグニの石 |

ディスクステーションまたまた強し！ 群を抜いてるよね。それに、テトリスがついにTOP5入りだ。4月号に初登場して以来、じわっじわっと上がってきたのは、さすがなのです。今月も信長の野望・戦国群雄伝、銀河、ハイディフォスなどなど、頼もしい新顔がずらっと勢ぞろい。これからランキングがどう塗りかえられるか、楽しみだ。

### ジャンル

- アクション
- ロールプレイング
- アドベンチャー
- シミュレーション
- パズル
- アプリケーション
- テーブルゲーム

### 集計方法

このランキングは、9ページに掲載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

### 集計期間

1989年6月1日から7月7日までの期間が対象となっています。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

| メーカー名 | 対応機種 | メディア | 価格 | ジャンル | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| コンパイル | MSX2 | 2DD | 1,940円 | | 5030 |
| アスキー | MSX2 | 2DD | 7,800円 | | 2260 |
| マイクロキャビン | MSX2 | メガROM/2DD | 8,800円 | | 1780 |
| アーテック | MSX2 | 2DD | 8,800円 | | 1420 |
| BPS | MSX2 | 2DD | 6,800円 | | 1070 |
| スタークラフト | MSX2 | 2DD | 9,800円 | | 1060 |
| 光栄 | MSX2 | 2DD | 9,800円 | | 1050 |
| システムソフト | MSX2 | 2DD | 6,800円 | | 940 |
| コナミ | MSX2 | メガROM | 5,800円 | | 840 |
| ヘルツ | MSX2 | 2DD | 7,800円 | | 800 |
| ファミリーソフト | MSX2 | 2DD | 6,800円 | | 770 |
| ブレイングレイ | MSX2 | 2DD | 7,800円 | | 640 |
| アイレム | MSX/MSX2兼用 | メガROM | 7,300円 | | 610 |
| パック・イン・ビデオ | MSX2 | 2DD | 6,800円 | | 600 |
| 工画堂スタジオ | MSX2 | 2DD | 7,800円 | | 590 |
| コナミ | MSX | メガROM | 5,800円 | | 510 |
| ボーステック | MSX2 | 2DD | 9,800円 | | 510 |
| 光栄 | MSX<br>MSX2 | メガROM<br>メガROM＋SRAM/2DD | 12,800円<br>14,800円/12,800円 | | 510 |
| 日本テレネット | MSX2 | 2DD | 5,800円 | | 500 |
| ハミングバードソフト | MSX2 | 2DD | 7,800円 | | 440 |

| 注目ソフト | 順位 | 先月の順位 | ソフト名 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| | 21 | 8 | DISC PAC | パナソフト |
| | 22 | 6 | ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称！強豪雀士編 | ゲームアーツ |
| | 23 | 14 | 首斬り館 | BIT² |
| | 24 | 10 | プロ野球 ファミリースタジアム ホームランコンテスト | ナムコ |
| | 25 | 26 | 今夜も朝までパワフルまあじゃん2 | デービーソフト |
| | 25 | 28 | ミッド・ガルツ | ウルフ・チーム |
| | 27 | 12 | パックマニア | ナムコ |
| | 27 | 13 | FMパナアミューズメントカートリッジ | パナソフト |
| | 27 | — | イースII | 日本ファルコム |
| | 30 | 29 | ラプラスの魔 | ハミングバードソフト |

TOP5

# 1 ディスクステーション5号

●アプリケーション　●コンパイル

先月は『SUPER大戦略』にとられたものの、またもや『ディスクステーション』が1位に！今月は5号なのだ。この5号、ゲームのデモが減って、実際に遊べちゃうものが増えているのだ。ということは、ディスクステーションにソフトを提供しようじゃないの、っていうソフトハウスが増えてきた、ってことなわけね。そんなこんなで、『ハイディフォス』、『銀河』、『カオスエンジェルス』なんかが、先取りプレイできるんだから、こりゃあゴキゲンだ。レトロゲームの『マイクロ・カウントダウン』も、もちろんサムくんシリーズもある。

# 2 カオスエンジェルス

●ロールプレイング　●アスキー

先月と変わらずの2位をキープ。いやぁ、売れてるんですね。このゲーム、謎解きがテーマの本格的ロールプレイングと、お色気パロディーを合体させた、2倍楽しめる(?)すばらしいゲームなのだ。ほらっ、喜べ喜べ！ない知恵しぼって考えながらウロボロスっていう塔を少しずつ上ぼっていくんだけど、もちろんその途中でモンスターたちに遭遇する。そのモンスターたちが、大胆不敵なポーズでキミを悩殺しまくる、という仕組みなのだ。こういうウイットに富んだゲームって、あるようであんまりなかった、と思いませんか？

# 3 SUPER大戦略

●シミュレーション　●マイクロキャビン

ディスク版も発売されて、人気にますます拍車のかかった『SUPER大戦略』。ディスク版の魅力って、マップエディタとかユーティリティーとかいろいろある。で、忘れちゃなんないのが、レスポンスのよさ。ただでさえ時間のかかるシミュレーションだ。反応がす速く返ってきてくれるのは、何よりもうれしい、よね？　あと、グラフィックと効果音もなかなかリアルで、とっても気持ちいいのだ。今までシミュレーションを敬遠してきた人にも、絶対におすすめのゲームです。やらないと後悔する、きっと、、たぶんね。

## 今月の注目ソフト

### 7位　信長の野望・戦国群雄伝

おまたせしました。シミュレーションの光栄が久しぶりに新作を出しました。1560年からの"群雄割拠"と、1582年からの"信長の野望"の2つのシナリオをもとに、キミのバツグンの判断力を駆使して、下剋上の世を戦い抜いていってほしいのだ。

## TAKERU TOP10

『T&EマガジンディスクスペシャルVol.2』が1位に、『パワフルまあじゃん2データ集Vol.2雅子ちゃん組』が2位に。どちらも前作がまだTOP10に健在なのに、この人気なのだ。パチパチ。おかげで先月の新顔たちが、どいつもこいつもそろってランクダウン。でも、まだまだ負けてはいられませんわね。ということで、これからの戦いがますます楽しみになったTAKERUのTOP10でした。

| ランク | ソフト名 | メーカー名 | 機種 | TAKERU価格［税込］ |
|---|---|---|---|---|
| 1 | T&EマガジンディスクスペシャルVol.2 | T&Eソフト | MSX2/MSX2+ | 2,600円(3.5D) |
| 2 | パワフルまあじゃん2データ集Vol.2 雅子ちゃん組 | デービーソフト | MSX2 | 2,600円(3.5D) |
| 3 | 吉田建設 | MSXマガジン | MSX2+ | 4,500円(3.5D) |
| 4 | リップスティック・アドベンチャー | フェアリーテール | MSX2 | 6,800円(3.5D) |
| 5 | パワフルまあじゃん2データ集 | デービーソフト | MSX2 | 2,600円(3.5D) |
| 6 | ライトニングバッカス | NCS | MSX2 | 5,900円(3.5D) |
| 7 | T&Eマガジンディスクスペシャル | T&Eソフト | MSX2 | 2,600円(3.5D) |
| 8 | 吉田工務店 | MSXマガジン | MSX2 | 3,600円(3.5D) |
| 9 | ウォーニング | コスモスコンピュータ | MSX2 | 4,900円(3.5D) |
| 10 | MUSICエディタ音知くん | ウィンキーソフト | MSX2 | 4,900円(3.5D) |

●7月10日現在

## 4 ディガンの魔石

●ロールプレイング ●アーテック

先月に引き続き、今月も『ディガンの魔石』が4位にはいってきました。このゲームは、経験値がないという、いまだかつてないタイプのロールプレイング。それだけでもけっこう不思議な魅力があるのに、そのほかにもいろいろと興味深い特徴があるのだ。たとえば、モンスターたちと戦うことがあんまりウエイトを占めていないこと。今までのノリで、なんでもかんでも敵を倒そう、なんて気負わなくても大丈夫なのだ。あと、アルバイトをしないとお金が得られない、っていうのも新鮮だよね。

なんだかんだ言っても、やっぱり実際にやってみてほしいわけよ。

## 5 テトリス

●パズル ●BPS

4月号に初登場してからというもの、ほんの少しずつではありますが、順位を進めてきた甲斐がありました。TOP5入り、おめでとう、『テトリス』。日頃ゲームに興味を示さなかった人たちが目の色変えて取り組んだ、伝説的なパズルなのだ。とにかく、やり始めたら最後、すっかりテトリス中毒になってしまう、と断言できます！　さまざまな形のブロックの凹凸を組み合わせていくだけなのに、大の大人がこうも熱中できるなんて……。うーん、パズルってすてきだ。パズル万歳！　そんなわけで、全国ウン百万人の(？)テトリス中毒者のみなさま、ますます応援してね。

# 読者が選ぶ TOP20

うーん、ほとんど順位が変わらないなあ。まっ、そのおかげでほんとの人気者がわかっちゃうもんね。テトリスが着実に歩を進めてきて、頼もしいかぎり。おはがきドンドン出してね！

| ランク | 前回 | ソフト名 | メーカー名 | 得票数 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | イースII | 日本ファルコム | 542 |
| 2 | 2 | ラスト・ハルマゲドン | ブレイングレイ | 413 |
| 3 | 3 | SUPER大戦略 | マイクロキャビン | 387 |
| 4 | 4 | スナッチャー | コナミ | 370 |
| 5 | 5 | ゴーファーの野望 EPISODEII | コナミ | 308 |
| 6 | 6 | 三國志 | 光栄 | 247 |
| 7 | 7 | ハイドライド3 | T&Eソフト | 235 |
| 8 | 8 | THEプロ野球 激突ペナントレース | コナミ | 198 |
| 9 | 9 | 信長の野望・全国版 | 光栄 | 158 |
| 10 | 10 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 | ゲームアーツ | 140 |
| 11 | 13 | テトリス | BPS | 122 |
| 12 | 11 | 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン | 光栄 | 118 |
| 13 | 11 | ゼビウス | ナムコ | 112 |
| 14 | 14 | マスターオブモンスターズ | システムソフト | 111 |
| 15 | 15 | アークス | ウルフ・チーム | 101 |
| 16 | 16 | R-TYPE | アイレム | 99 |
| 17 | 18 | ドラゴンクエストII | エニックス | 89 |
| 18 | 19 | F-1スピリット3Dスペシャル | コナミ | 78 |
| 19 | 17 | サイオブレード | T&Eソフト | 74 |
| 20 | 20 | バランス・オブ・パワー | アスキー | 61 |

●7月13日現在

## 調査協力店リスト

### 北海道

ラルズプラザPASOCON LAND ☎011-221-8221
デービーソフト㈱ ☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店 ☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店 ☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー ☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S ☎011-271-4220
パソコンショップ　ハドソン ☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂 ☎011-641-7911

### 東北

庄子デンキ　コンピュータ・中央 ☎022-224-5591
電巧堂仙台本部DaC ☎022-261-8111
電巧堂DaC ☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店　パソコン売場 ☎0249-34-2121

### 東京

サトームセン㈱パソコンランド ☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
ヤマギワ㈱　テクニカ店 ☎03-253-0121
ラオックス　コンピュータ　メディア ☎03-253-1341
第一家電秋葉原東口パソコンソフト5 ☎03-253-4191
真光無線㈱ ☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター ☎03-251-0011
㈱富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ ☎03-255-9515
マイコンショップpluse ☎03-255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901
丸井　新宿店テクノ館　パソコン売場 ☎03-354-0101
ソフトクリエイト ☎03-486-6541
J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
池袋WAVE 5F PLAYER'Sソフトハウス ☎03-981-0111
J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店 ☎0426-42-6211
J&P 町田店 ☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店　コンピューターショップ ☎0427-28-2371

### 関東

パソコンランド21　高崎店 ☎0273-26-5221
パソコンランド21　前橋店 ☎0272-21-2721
ICワールド　あざみ野店 ☎045-901-1901
鎌倉書店㈱ ☎0467-46-2619
多田屋　サンピア店 ☎0475-52-5561
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム ☎0486-42-0111
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾 ☎0487-73-8711
ラオックス　志木店 ☎0484-74-9041

### 中部

㈱ダイエー新潟店　パソコン売場 ☎025-241-5111
㈱真電本店 ☎025-243-6500
PiC ☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ ☎052-251-8334
カトー無線　本店4階 ☎052-264-1534
九十九電機㈱　名古屋店 ☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード ☎052-263-5828
㈱すみや　パソコンアイランド ☎0542-55-8819
マイコンショップ　うつのみや ☎0762-21-6136

### 大阪

ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
マイコンショップ CSK ☎06-345-3351
J&P 阪急三番街店 ☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店 ☎06-607-0950
㈱ニノミヤ　エレランド ☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館 ☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド ☎06-643-1681
ニノミヤムセン　日本橋本店　パソコンコーナー ☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド ☎06-643-2039
ニノミヤムセン　パソコンランド ☎06-643-3217
J&P テクノランド ☎06-644-1413
上新電機㈱　日本橋5ばん館 ☎06-644-1513
J&P メディアランド ☎06-634-1511
上新電機㈱　日本橋7ばん館 ☎06-643-1171
上新電機㈱　日本橋3ばん館 ☎06-643-1131
上新電機㈱　日本橋8ばん館 ☎06-643-1181
上新電機㈱　日本橋1ばん館 ☎06-643-2111
NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351
上新電機㈱　千里中央店 ☎06-834-4141
上新電機㈱　泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001
ニノミヤムセン　阪和店 ☎0724-26-2038
上新電機㈱　岸和田店 ☎0724-37-1021
上新電機㈱　いばらき店 ☎0726-32-8741
J&P くずは店 ☎0720-56-7295
J&P 高槻店 ☎0726-85-1991
上新電機㈱　せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
上新電機㈱　池田店 ☎0727-51-2323

### 近畿

上新電機㈱　和歌山店 ☎0734-25-1414
ニノミヤムセン　パソコンランド　和歌山店 ☎0734-32-5661
J&P 和歌山店 ☎0734-28-1441
上新電機㈱　八木店 ☎07442-4-1761
上新電機㈱　たわらもと店 ☎07443-3-4041
J&P 京都寺町店 ☎075-341-3571
上新電機㈱　ながおか店 ☎075-955-8401
パレックス　パソコン売場 ☎078-391-7911
三宮セイデン　C　スペース ☎078-391-8171
J&P 姫路店 ☎0792-22-1221
上新電機㈱　西宮店 ☎0798-71-1171

### 中国・四国

ダイイチ広島パソコンCITY ☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店　岡山店 ☎0862-32-3411
宮脇書店　専門書センター ☎0878-51-3733

### 九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155
㈱システムソフト　福岡 ☎092-752-5275
ベストマイコン　福岡店 ☎092-781-7131
ときはデパート　トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
㈱ダイエー　宮崎店 ☎0985-51-3166

# NEW SOFT

夏休み中の諸君は、あとで慌てないように、毎日の天気予報とニューソフト情報はちゃんとチェックを入れておこうね。思わぬ、台風の目玉となるニューソフト情報があるかもよ！

## またまた、はまっちゃうパズルゲームの登場だ！

誰でもカンタンに始められる手軽さと、考えるほどにのめり込んじゃう奥の深さ。軽妙な音楽にのってプレイしはじめたら、もォ、どーにも止まらない！

### やみつきパズルゲームだ

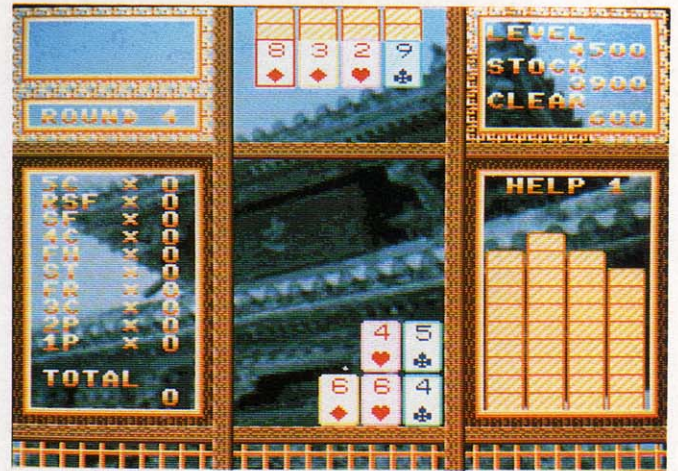
先月号でもお知らせしたとおり、『琉球』は、MSXマガジンと姉妹誌のログインが主催している、ソフトウエア・コンテストでみごとグランプリを獲得し、'89年上半期の準堀井賞に輝いた作品。誰にでも親しめるシンプルなルールと、一度プレイしたら、ついつい、何度もプレイしてしまう中毒性のパズルゲームなのだ。

パズルゲームにとってルールがシンプルであるということは重要。ちょっとプレイしてみようかな、と思ってもルールを把握するのに、ひと苦労するようでは、イヤになっちゃうよね。『上海』や『テトリス』にしたって、ルールは極めてカンタンなのだ。なおかつ、一度プレイしたら、もう一度、もう一度とプレイヤーを引きずり込む魅力が必要だね。

その点、『琉球』はトランプのポーカーのルールを知っていれば、誰でもすぐに遊ぶことができるし、一度プレイしたら、やみつきになってしまう不思議な魅力がある。

### 琉球のルールはカンタン！

⬆5×5のマス目がすべて埋まると、タテ、ヨコ、ナナメに出来た"役"が表示される

琉球　のルールは基本的にトランプのポーカーの役を知っていれば、誰にでもプレイできる。要は、画面上部にある4枚のカードの中から好きなカードを選び、下の5×5のマス目の中で、タテ、ヨコ、ナナメにポーカーの役を作ればいいのだ。ナナメと一番上の横1列は役の得点が2倍になるぞ。

⬆これが『琉球』のゲーム画面（開発中のため、製品版と若干異なることがあります）。

不思議な魅力といえば、『琉球』のゲーム画面のバックには、沖縄の風景の取り込み画像がたえず表示されているのだ。また、誌面では紹介できないけれど、ゲーム中は沖縄民謡をベースにした、軽快でノリのいいBGMが流れていて、独特で不思議な雰囲気を作りあげてもいるぞ。バックの取り込み画像は、一定のラウンド数をクリアーすると、次々と変わっていく。次は、どんなグラフィックなのか見たい欲求ってあるよね。途中、コーヒーブレイクなども用意されていて、沖縄の名所をじっくりと堪能することもできるぞ。

⬆各モードごとに、高得点保持者、10名の名前と得点をディスク上に記録できる。

うれしいことに、MSX2のユーザーは、SCREEN8、MSX2+のユーザーは自然画モードと機種ごとに対応。そして、BGMは、PSG、FMPAC、本体内蔵のFM音源と、どの組み合わせにも対応している。

また、たとえゲームオーバーになっても、同じカードの出現順でもう一度、挑戦できるコンティニューなんてのもあるし、スコアは、各モードごとにディスク上に名前入りで記録されるから、たまらない。いやがうえにも、ますます、はまってしまうのだ。現在、MSXマガジン編集部でも、『琉球』中毒患者が赤マル急増中だ。キミたちも『琉球』には要注意だぞ。

## 琉球の3つのプレイモード

『琉球』では、３つのモードがあり、ラウンド・イージー、ラウンド・ハードでは、全15面をクリアーすることが目的になる。また、トライ・ワンモードには、さらに、イージー、ハード、それにオープンの３つが用意されている。

とくに、最初のふたつのラウンドモードでは、ラウンドごとにクリアーできる〝レベル〟が決まっていて、その得点を超えないとゲームオーバー。ただし、レベルを上回ってクリアーした場合は、その得点差が〝ストック〟されて、次のラウンドに持ち越される。

⬆TRY1(トライ・ワン)モードには、さらに３つのモードから選択できるぞ。

## こりゃ楽勝の ラウンド・イージー

### ROUND EASY

ラウンド・イージーは選択するカードが４枚しか見ることができない。その分、運が大きく影響する。第１ラウンド目のレベルは、6,000点からスタートし、以後250点ずつ増えていく。

## ちょっと難しい ラウンド・ハード

### ROUND HARD

ラウンド・ハードになると、カードは12枚見ることができる。つまり、それだけ考えなくてはならないわけね。レベルは、8,000点からスタートし、ラウンドをクリアーするごとに300点ずつ増える。

## 1回だけよの トライ・ワン

### TRY1 EASY

１ラウンドだけのプレイで得点を競う、トライ・ワンのイージーモード。カードの置き方、役のねらい方は、当然、考えなくてはならないけど、次のカードに何がくるかは、運次第ということね。

### TRY1 HARD

１ラウンドの得点を競う点では同じだけど、次とその次に何のカードが来るかがオープンになっているので、じっくり狙えば、高得点も可能になる。その分、深い読みが要求されることになる。

### TRY1 OPEN

このモードは、初めから終わりまで、すべてのカードがオープンになっている。ギャンブル的要素はまったくなく、純粋に思考のみで決まる。どうしたら、高得点を狙えるかを研究するのに最適だ。

## ちょっとコーヒーブレイク

ラウンドモードで一定ラウンド数をクリアーすると、コーヒーブレイクになる。いままで、ゲームのバックになっていた画像全体を見ることができる。ここらで美しい沖縄の風景を眺めながら、パズルで疲れた頭を休めよう。

⬆３ラウンドごとにコーヒーブレイクがあり、ひと息つけるようになっている。

ところで、『琉球』は、MSX2/2＋、X68000、PC-9800、の３機種が同時発売。このMマガが書店に並ぶ８月８日が『琉球』の発売日だ。とりわけ、MSX版はMSX2と2＋の機種ごとに対応(2DD、２枚組)。いままで、MSX2＋専用ソフトというと、横スクロール機能を使ったシューティングゲームなどは発売されているけど、MSX2＋の自然画モードを使ったゲームは業界初の試み。MSX2のゲームのタイトルとかエンディングなどに自然画を取り込んだものはあったけどね。自然画モード、そのものを使ったゲームはなかったのだよ。さらに、MSX版だけのヘルプ機能なんてものまであるし、トクした気分。

## MSX版だけのHELP機能だ

たとえば、タテ、ヨコ、ナナメのいずれかに、ハートの４、５、６、７がそろっていたとしよう。あと、ハートの3か8がくれば、ストレートフラッシュの完成だ。そんなとき、リターンキーを押すと、赤いワクが下の５×５のマス目に移動する。カーソルキーで赤いワクをその列の空いている場所に合わせてスペースキーを押す。すると、右のカードを積んである場所のどこに必要なカードがあるかを見せてくれる。とてもありがたい機能なのだ。

⬆こんなふうに、見せてくれるわけね。ヘルプ機能は、使える回数に制限があるからね

パズル
■アスキー
■MSX2/2＋・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■８月８日発売
■価格4,800円［税別］

リズムエディット機能が加わってグンと使いやすくなった。

# シンセサウルス ver.2.0

**前作の『シンセサウルス』のバージョンアップ版が、めでたく発売されることになった。操作性が向上したのはもちろん、新機能までついているんだぞ。**

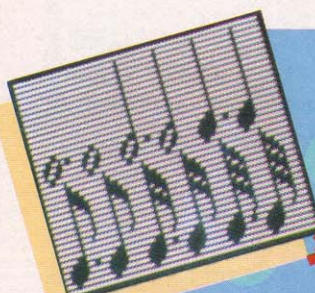
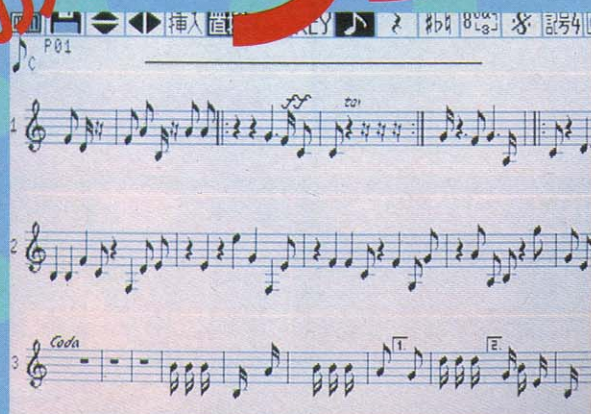
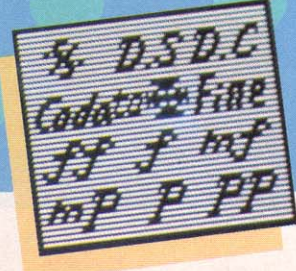
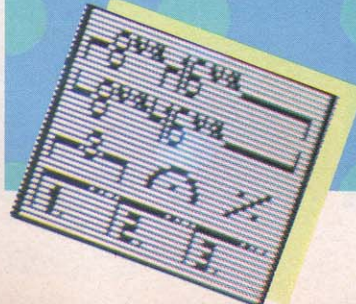
## ♪グラフィック一新！ 機能も充実！

FMPACが普及してきて、今じゃFM音源対応のゲームがずいぶん発売されている。音が厚くなって、同じゲームをやるにしても、ノリがぜんぜん違うんだよね。音色的に言うとちょっと硬い音が多いかなって気はするけど、そんなことは工夫次第でどうにでもなること。これからのMSXの音はFM音源なのだ。あ、それそれ。

そーなると、がぜん欲しくなってくるのがFM音源エディタ。今までいくつか発売されてはいるけど、これぞ、といったものはまだないよーに思う。機能が豊富で、なおかつスピーディーで、そんでもって操作が簡単なもの。ないんでしょうか、と探していた矢先に飛び込んできたのが、この『シンセサウルスver.2.0』。ディスク版だからスピーディーさという面ではちょっと苦しいかな、でも機能は十分そろっているし、操作性もマウス、カーソル、ジョイスティック、トラックボールとなんでもこいなのだ。おまけにビッツー特有の、美しい画面にますます磨きがかかって、もうため息が出るほど。こういうものは、キレイなほうがいいに決まっているもんね。

で、そのグラフィックだけど、ずいぶん本物の機械に似せて仕上げられている。パワースイッチの赤いランプはもちろん、数字の表示文字もデジタルっぽくなっているし、よーく見るとわかるんだけど、ほら、画面の四隅が丸くなっていて立体感までつけているでしょ？ 初めて画面を見たとき、おもわずホーッとうなってしまったほどなのだ。ほんとすごい。

⬅これがメニュー画面だ。このリモコンのようなものを操作すると、それぞれのモードにはいれるぞ。

## 楽譜の入力がグーンと楽になったぞ

自分の頭の中にある曲のイメージを楽譜に書くってことは、結構大変な作業だ。だから楽譜入力のエディタは極力使いやすいもののほうがいいわけだな。

その点前作に比べてかなり改善されているし、グラフィックがよくなったし、ずいぶん見やすくもなっている。これでどんどん創作意欲がわいてくるってもんだ。

## ♪こんな機能が用意されている

じゃ、具体的にどんな機能が中に詰まっているのか。順番に説明してゆこう。

まずは、これがなくちゃ始まらないサウンドエディットモード。ようするに音色を作るエディタのことで、いくつかある音のパラメータを調節して好みの音を作り上げることができる。機能的には前作のものとあまり変わってないけれど、さっきも言ったように、グラフィックは断然よくなっているから、とっても新鮮な感じがするな。もちろん下の部分には鍵盤が用意されていて、キーボードで直接弾くことも、またカーソルを鍵盤の上に動かして弾くことだってできる。だから、右手でツマミをちょっとずつ動かしながら、左手でキーボードをたたいて音を確かめるなんてこともへのかっぱ（ナツカシー）なんだ。親切設計なのがとってもうれしいね。

それからスコアプレイモードだけど、これは読んで字のごとし、入力した楽譜を再生することができる。これも前作にもあった機能だね。左上にはテープレコーダーのグラフィックが表示されているから、テープを再生するようなお手軽感覚で操作できる。カウンターも付いていて、ほんとに、凝り屋さんなんだから。あと、あると意外に便利なのが、各パートごとのボリューム調節機能。曲の印象は全体のバランスに大きく左右されるから、納得のいくまで繰り返しボリュームを調節しながら再生してみよう。それから当然のことなんだけど、さっきのサウンドエディットモードで作った音色を鳴らすこともできるからね。

今回新たに加わった機能としてリズムエディットモードがある。MSXのFM音源はシンバル、ハイハット、スネア、タム、バスドラム、

➡サウンドエディットモードの画面だ。左の部分がキャリア、右の部分がモジュレータと分かれている。

⬅スコアプレイモードの画面だ。カセットテープの絵がカッコイイ。早送りなどのスイッチが見あたらないぞ。

の5種類を使うことができる（もちろんリズム音を使用するモードのときの話だよ）。この5つの音を組み合わせてリズムのパターンを作ってゆくというのがリズムエディットの意味。リズムボックスみたいなものだね。左の写真を見てほしい。上の方に黒い四角があって、赤い点がポツポツついているでしょ。この点の位置が、それぞれの音を鳴らすタイミングを表わしているというわけ。このリズムパターンは何種類も記憶させておくことができるから、これをたくさん組み合わせて、長いリズムセクションだけの曲を作ることも可能なのだ。

最後に紹介するのがディスクモード。写真でいえば左の、下の方の写真だ。各種データを読み込んだり保存したりするわけなんだけど、なぜかキーボードの絵が表示されている。ファイル名なんかを指定するときには、普通、キーボードから文字を打ち込んでゆくけど、シンセサウルスver.2.0ではカーソルを画面上のキーの上に持っていって、入力することができるのだ。要するにマウスとかがあれば、キーボードに触らなくても何から何までぜんぶできちゃうんだ。画面上のキーボードの美しさもさることながら、ここらへんの統一された作り方は気持ちがいいほどだな。

それから写真をよく見てもらうとわかるんだけど、〝DM〟と記されたスイッチがあちこちにあるでしょ。これはディスクモードの意味で、ポチとボタンを押すといつ、どこででもディスクモードに行けるのだ。こいつもなかなかおしゃれでしょ。発売が今から楽しみだなあ。

⬅リズムエディットモードの画面だ。真ん中の赤い点が並んだ感じがモザイクのようで、とってもきれいだ。

➡ディスクモードの画面だ。すっきりした作りのキーボード。こんなMSXがあると買っちゃうけどなあ。

アプリケーション
■BIT²
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■8月上旬発売予定
■価格7,800円［税別］

## 本格プロ野球監督シミュレーションの第2報だ!

# 野球道

先月も紹介した『野球道』の追加報告だ。これまで多かったアクションものとは違って、自ら監督になりきってチームを優勝へと導くのだ。さあ結果は?

⬆試合はほとんど見てるだけ。でも「ここぞ!」というときは監督の技量の見せどころだ。

### 的確な采配をくだせ!

野球ゲームといえば、自分が選手になって活躍するといったアクション性の強いものがほとんどだったけど、この『野球道』はそんじょそこらのゲームとはちょっと違うのだ。主人公、すなわちキミはチームをしょって立つ監督なのだから。ゲームの舞台もペナントレースのみならず、チームキャンプや選手トレード、それにドラフト会議と、いわゆるシーズンオフを含んだ本格的な作りになっているのである。キャンプ地を決めたり、キャンプ中の一日の日程を考えたりと、監督は選手以上に大忙しだ。選手たちの体力面、技術面に気を配りながら、これからのペナントレースに備えなければならない、というわけ。

**今日の予定だ!**

⬆こうして一日の予定をたてる。慎重に計画すべし!

また、選手のトレードやドラフト会議はチームの強化には不可欠でもあり、このゲームを盛り上げるイベントのひとつでもある。これらもなかなかリアルにできていて、トレードの場合は希望球団を選択するのだが、相手球団との駆け引きが厳格かつ壮観(?)でドキドキするぞ。ドラフトは選手の将来性が高いほど各球団の指名が多い。もちろん指名が重複したらクジを引く。監督は実力だけでなく、運も必要なのだ。

とにかくシーズン開幕までにどれだけチームを強化できるかが大きなカギだ。打撃力を中心に訓練するか、それとも投手力を伸ばすか。スポーツの基盤である体力も忘れてはならない。本当にいろいろ考えながら判断をくださねばならないぞ。ほかにも監督賞や選手会などで選手のご機嫌をとったり後援会でファンの声援に応えたりと、サービス精神も大切だ。広報とのつきあいも忘れちゃいけないね。

⬆チーム成績はこのように表示される。

で、いざシーズン開幕! となっても監督はあい変わらず忙しい毎日だ。試合では選手のオーダーを決めたり作戦を練ったり。今までの練習の成果が問われるのだぞ。

幾多の戦いを繰り広げ、最後に笑うのはキミ? それとも……!

⬆キャンプ地は東京。海外がいいのにー!

## ドラフト会議で若い芽をつかめ!

シーズンオフの大イベント、ドラフト会議もこのゲームに入っている。よくその時期になると新聞やテレビのニュースで「今年の注目選手」とかいいながら取り上げているので、あまり野球にくわしくない人でも、ちょっとは知ってるんじゃないかな。

ここでは高校や大学、実業団などで活躍した選手が5名現われ、各選手の将来性が表示される。もちろん将来性の高い選手は人気がある。あまり将来性のない選手だと、指名した選手を簡単に入団させることができるんだけど、やはり器の大きな選手がほしくなるのが監督の心の内。ひとりの選手に複数の球団が指名した場合は公平にクジ引きとなる。実際のプロ野球だと、第5指名までできるのだが、このゲームではひとりしか指名できないので、もしクジ引きがはずれると、今期は新人の入団はないのだ。そこいらへんがかなりきびしいので、よーく考えてから選手を指名していただきたい。ちなみに新人を獲得したら、登録選手の人数制限の関係でほかの選手をひとり解雇しなければならない。監督は絶えず悩まなければいけないわけね。うーん、先が思いやられる……。

⬆いずれはチームの柱となる選手を!

⬆オー、ノー! 神は私を見放した。

シミュレーション
- 日本クリエイト
- MSX2・MSX2+(TAKERUのみで販売)
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 8月中旬発売予定
- 価格未定

FIRE HAWK THEXDER THE SECOND CONTRACT

## ファン待望の続編が登場
# ファイアーホーク
### テグザー2

シューティングファンなら思わずオオッ！　と叫んでしまうハズ。変形メカが話題になったテグザーの続編、『ファイアーホーク』が間もなく発売されるのだ。今回は開発バージョンを紹介する。

☗敵に向かって一直線に進む、自動照準レーザーが気持ちいいんだよね。

## ネディアムの謎が今…

宇宙暦×.×年、宇宙船レイピナの航路上に発見された正体不明の小惑星、それがネディアムである。レイピナは調査のために接近するが、ネディアムの強力な磁力に捕まり脱出不可能となる。ミサイルによる外部からの攻撃も効果なし。そこで最後の望みをかけ、ネディアム内部への攻撃が開始された。

武器となるのは、開発中のハイパーデュアルアーマー・テグザー。戦闘機からロボットへと自由に変形しながら、小惑星の奥深くへと潜入していけるマシンだ。テグザーの開発にたずさわった青年兵士がパイロットとなり、単身ネディアムへと突入した。

と、ここまでが、前作『テグザー』のストーリー。攻撃は無事に成功を収め、レイピナはネディアムの磁力から脱出した。テグザーの帰還を待たずして……。

そして4年が過ぎた今、ネディアムの姿が再び捕らえられた。あろうことか、地球に衝突する軌道上に！　迎撃に飛び立つのは、テグザーをはるかにパワーアップしたファイアーホーク部隊。パイロットの中には、ネディアムで行方不明になった青年のフィアンセ、ジョシュアの姿もあった。

というわけで、ロボットの変形と、全自動照準レーザーキャノン砲なんて、シューティングゲームの常識をくつがえすような武器はそのまま。MSX2による高速8方向スムーズスクロールを可能にした、『ファイアーホーク』のストーリーが始まるのだ。前作では謎に包まれたままのネディアムの正体も、ついに明らかにされるぞ。

キミが扮するのは、もちろんジョシュア。ファイアーホークに乗り込み、ネディアム内部の破壊工作を行なうわけ。面構成は6×4画面で構成されるエリアが3つ＋ボスキャラが登場する1エリアで1面。これが全部で10面用意されている。また、操縦を覚えるための演習モードもあるのだ。

シューティング
■ゲームアーツ
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■10月下旬発売
■予価7,800円

## 変形もスムーズなのだ!

ファイアーホークの見どころは、なんといっても変形シーン。状況に応じ戦闘機からロボットへとスムーズにアニメーションする様は、見ていてと一っても気持ちいいのだ。

## オプションキャリアも登場

テグザーで好評だった、全自動照準レーザーキャノン砲はもちろん健在。ファイアーホークでは、さらに多くの武器をオプションとして持ち歩けるような工夫が凝らされたんだ。それがオプションキャリアというもの。この中に複数の武器が収納されており、必要に応じ取り出して装備するわけだね。いつもファイアーホークの後ろを、つかず離れずついてきてくれる、なんとも可愛いやつなのだ。

☗ファイアーホークの頭上に浮いているのが、オプションキャリアなのだ。

☗画面下部に表示される、武器やエネルギーのゲージもカッコイイよね！

今月もやってまいりました!

# ディスクステーション 第6号

ニューソフトのページでほとんど毎月紹介している『ディスクステーション』。号を追うごとに内容もおもしろくなり、もう1号も見逃せないのだ。今月もしっかり紹介するぞ。第6号の内容はこんな感じだ。

➡いつも季節に応じた絵を見せてくれるタイトル画面なのだ。

## 楽しい内容がぎっしり

もう毎月恒例といった感じのディスクステーションの紹介だ。さっそく第6号の内容を見てみよう。

まずは、先取りプレイ。今回は、BIT²のミュージックソフト『シンセサウルス』のバージョン2.0と、ファミリーソフトの『M・Sフィールド機動戦士ガンダム』をプレイすることができる。先取りプレイといっても、機動戦士ガンダムの場合はすでに発売されているものだから、まだプレイしていない人を対象に、ということになるね。

そして、ジャストの『天使達の午後Ⅲ』のデモが収められている。これはちょっとエッチなアドベンチャーゲーム。グラフィックがなかなかリアルで、キミをその気にさせてくれるだろう。

古いゲームを今また遊んでみると、へー、結構おもしろいじゃん、て感じのレトロゲームのコーナーも健在。第6号ではニデコの『ザイゾログ』で遊んでみてね。

さて、オリジナルでも相変わらず楽しませてくれるぞ。大好評のデフォルメKIDSは、なんと〝福笑い〟だ。福笑いといったら、やっぱりお正月って感じだけど、それを夏にやってしまおうというのが、いかにもディスクステーションらしくていいのだ。もうひとつ、ゲームとはほとんど無関係のものが入っている。BGV、つまり環境ビデオのようなもの。こちらは夏にふさわしく、海底の美しいグラフィックでとっても涼しい雰囲気。

⬆『天使達の午後Ⅲ』だ。エッチな感じ。

そのほか、これを目当てにディスクステーションを買っている人もいるぐらい人気のサムシリーズも収録されているからお楽しみに!

アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■8月8日発売
■価格1,940円[税別]

## 季節はずれの福笑いで笑え!

毎度へんてこりんなアイデアで笑わせてくれるデフォルメKIDS、今回はなんと真夏の福笑い大会だ。目や口などを画面上に置いていき、最後に全体が出てくる。出来上がった顔は……、あーん気持ち悪い。

⬆タイトル画面はかわいいんだけど。

⬆こんな顔が出来上がってしまった。

## 先取りプレイはこの2本だ!

### [シンセサウルス Ver.2.0]

音楽やりたいっ。でも楽器がない。だいじょうぶ、これさえあればミュージシャンになれる、かもしれない。前作よりも、さらに扱いやすくなっての登場なのだ。

### [M・Sフィールド 機動戦士ガンダム]

全64体のモビルスーツの中から1体を選択し、武器を装備して敵と戦い、扱えるモビルスーツの数を増やしていくというシミュレーション。未体験の人はこの機会に。

## 人魚のいる生活

別にこれで何かをするってわけではないけど、こういうのもなかなかいいよね。部屋の中に水槽があるみたいで。できれば季節ごとにいろいろつくってほしいな。お花畑とか雪の降る風景とか。うわーん、ロマンチック。

⬆ほーら人魚やらタコやらがいるでしょ。

## 今回のサムは?

おなじみサムシリーズ。今回のゲームは『サムのだるまおとし』と『サムマリン707』の2本だ。すっかり人気者となったサムが、またまた大活躍。ゲーム自体は単純なものなんだけど、キャラクターの動きがかわいいのだ。

⬆いつも元気いっぱいのサムくんだ。

鉄道シミュレーションがやってきた!

# A列車で行こう

自分勝手な大統領によって、いきなり大陸横断鉄道会社の社長に任命されてしまった。万能トレイン"A列車"に乗り込み、少ない予算と時間を効率よく使って、客車や貨車を運行させながら、目指すは西海岸にある大統領の別宅。なーんだ、そーゆーことか。



## "A列車"のお通りだ

自称シミュレーションマニアの人たちに、とーっても評判の高かった『A列車で行こう』が、いよいよMSX版でも発売される。

舞台となる時代は19世紀の終わりごろ。プレイヤーは大統領に仕える小役人。ある日プレイヤーは大統領官邸に呼び出された。この国がぐんぐん発展しているのは、ひとえに大統領の行動力のおかげではあるが、じつはこの大統領、わがままな一面があるのだ。

大統領の用件とは、大陸横断鉄道の構築についてであった。国全体を活性化させるために鉄道交通網を作り……なんていうとかっこよく聞こえるが、最終地点が西海岸にある大統領の別宅なんだから、個人的な目的の方が大きそうだ。

でも、ただ鉄道を走らせればいいってもんじゃない。なんと予算はたったの10万ドル！ しかも1年以内という条件までついている。つまり線路を延ばしながら駅を作り、客車を運行させ、効率よくお金を集めなければならないのだ。それに、資材を運搬させるために貨車も運行させる必要がある。

大統領のためにも、計画的に工事を進め、大陸横断を目指せー！

⬆乗客が増えれば駅周辺も発展するぞ。

⬆現在の状況をチェックしよう。

⬆発車時刻の設定は計画的に行なおう。

シミュレーション
■ポニーキャニオン
■MSX2・メガROM
■ビデオRAM 128K
■メインRAM 64K
■8月21日発売予定
■価格7,800円[税別]

## 時間はリアルタイムで進むのであった

与えられた時間は365日だから、余裕があるといえばあるのかもしれないが、ゲーム中、時間はリアルタイムでどんどん進んでいってしまう。

1日を朝、昼、夕方、夜の4つに分けてあり、特定の時間帯にしかできないこともある。時間帯によって画面の色が変わるのでとってもわかりやすいけど、その半面ひしひしと焦りを感じてしまうこともある。す速い判断力も必要ってことかな。

5:00A.M.

午前5時から7時までは朝、ということで画面はキレイな青になる。

7:00A.M.

午前7時から午後5時までは昼で、黄色……というか黄緑色だな。

17:00P.M.

午後5時から7時までは夕方らしく画面が赤くなる。夕日なのかなあ。

19:00P.M.

午後7時から午前5時までは夜ってことで、当然ながら黒になる。

## ドラマチックなシナリオが魅力

# ガウディ

## バルセロナの風

ウルフチームの『ガウディ』は、美しいスペインを舞台に繰り広げられるニュータイプのアドベンチャーゲーム。ハードボイルドな世界を体験しよう！

### 政界の裏を描いた物語

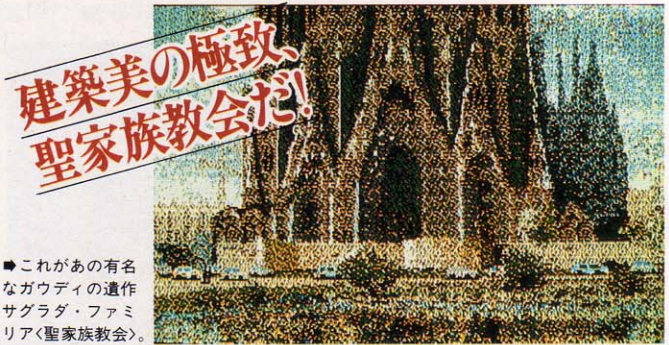
時は1992年、舞台はバルセロナ。ウルフチームの新作『ガウディ』は、オリンピックを目前にひかえたスペインの政治の裏で生きる男たちの世界を描いた、本格的なハードボイルドの物語だ。

主人公ヘンリー・ハワードは表向きは政治コンサルタント、裏の世界では政治のネタを売り歩く情報屋。キミはこのハワードとなり、しだいにスペインの裏の世界に巻き込まれていくわけだ。ハードボイルド好きの人にはこたえられないシナリオになっているということだから、ファンとしては楽しみにしたいところだよね。

また、タイトルにもなっているスペインの大建築家アントニオ・ガウディの建物の美しいグラフィックがゲーム中にふんだんに使われているのも見逃せない。このガウディ建築が物語にどう関わっていくかは、まだ秘密だけど、あっと驚く展開がキミを待っているぞ。

アドベンチャー
■ウルフチーム
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格9,800円［税別］

### 物語はロンドンから始まる

⬅すべての操作をマウスで管理。移動も行きたい場所にカーソルを合わせるだけだ。

➡これがあの有名なガウディの遺作サグラダ・ファミリア〈聖家族教会〉。

『ガウディ』は今までのアドベンチャーにはない新しい試みがされている。なかでも目をひくのが、このHRシステム。これはプレイヤーがゲームを始めてからの行動をすべて記録しているシステムで、いつでも好きなときに〝過去に戻ることができる〟（なんとゲームの一番最初まで戻れる）という便利なコマンドなのだ。

⬆HRシステムはいわば、究極のセーブシステムなのである。ホント、便利です。

ゲームの流れ　HRコマンド使用

### 追加版 MSX2版『ミッド・ガルツ』

お待たせしました！ ついにMSX2版の『ミッド・ガルツ』が発売されました。なんと前代未聞の前編・後編（SideA・SideB、各8,800円）発売。ゲーム内容もまったく同じだし、8方向スクロールもきちんと実現しているのはさすが（とはいえ、2+版のスムーズさにはやはりかなわないけどね）。前後編にわかれたため2+版の豪華パッケージ、マニュアルはついてないけれど、そのかわり2版はボスキャラをすべて一新。写真を見ればわかる通り、かなり迫力のあるものに仕上がっているのだ。どちらを選ぶか、ちょっと迷うよね。

⬆タイトルも全面描き直ししたほどの力の入れよう。2版への意気込みが伝わるぜ。

➡レッドドラゴンもこんなに巨大になった。

あの優子がふたたび帰ってきました!

# 夢幻戦士ヴァリスII

日本テレネットの新作は、なんとあの『夢幻戦士ヴァリス』の続編だ。前作で好評だったビジュアルシーンをさらにパワーアップした、迫力のグラフィックがプレイヤーを魅了するのだ。

## 新たな戦いが始まる

アクションとビジュアルをうまくミックスした斬新なゲーム展開が話題になった『夢幻戦士ヴァリス』の続編がついに登場だ。前作より、すべてにおいてパワーアップしたつくりになっている。では、前作をふくめた物語をご紹介。

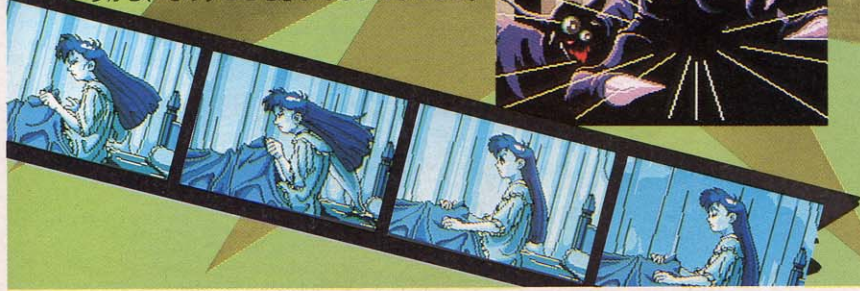
世界征服をたくらむ悪の世界の支配者〝夢幻王ログレス〟。この野望を阻止するため、ごく普通の少女、優子は善の世界の支配者〝幻夢王女ヴァリア〟にヴァリスの戦士として選ばれた。そして長い激闘のすえ、ついに優子はログレスを打ち破ったのである。しかし、そのために今まで封印されていた〝残忍王メガス〟が復活し、優子に新たな戦いを挑んできたのであった……。

ゲーム内容は、前作と同じく8方向スクロール型のアクションゲーム。ただ、プレイ中にパワーアイテムをセレクトできるようになっているのが前作との大きな違いといえる。また、防具によって優子のコスチュームが変わっていくなどと、サービスも満点。ひたすら〝魅せる〟ことに徹したこのゲーム、しばらく目が離せません！

⬆前作の良きライバルだった、麗子の姿。

⬆タイトルも、いかにも映画を意識したようなつくりになっているのがニクイね。

アクション
■日本テレネット
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■8月5日発売
■価格8,800円[税別]

前作同様、各ステージの最後にいるボスキャラを倒せばストーリーの流れにそったビジュアルシーンが始まる。特に『ヴァリスII』はこの部分に力を入れられていて、グラフィックやアニメーションが格段な進歩を遂げているのだ。ビジュアル量が前作の2倍以上というから、そのすごさを感じてもらえるだろう。

## アクションシーンだってほらごらんの通り

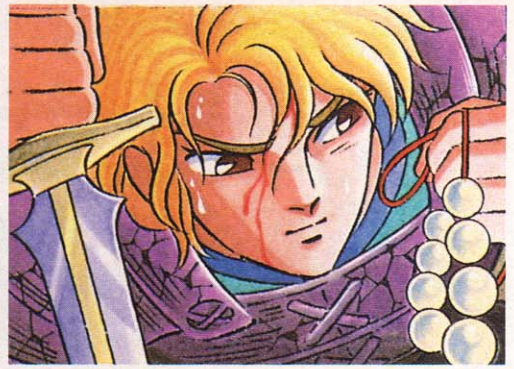
アクションシーンが大幅に強化された点も見逃せない。前作のただ広大なだけだったマップをやめ、よりアクションとしての面白さを追求した構成になっているぞ。8方向スクロールもとってもスムーズ。

ステージ1

➡夜景がきれいな最初のステージは現実の世界から始まる。

ステージ2

⬅ステージ2は夢幻界に突入。まわりの風景も一変するぞ。

# 驚異的なRPGが登場したぞー
# BURAI

**リバーヒルソフトが次にお届けするのは、大型RPG『ブライ』だ。あまりに壮大なスケールになってしまったので、上巻と下巻に分けて発売することになってしまった。じっくり取り組んでほしいのです。**

ザン・ハヤテ
➡とりあえずは刑務所脱出が目的となる主人公

## 闇と光の戦いが始まる

かつてキプロス星では、ハ虫類の容姿をしたリーザス族と、ぬいぐるみを着たようなウォッシュ族が平和な生活を送っていた。

皇帝ビドー
⬅こいつも強いが、この部下がまた手強いのだ。

しかし、6千年の眠りからさめた闇の神帝ダールによって、恐るべき力を得た皇帝ビドーと部下の七獣将は、わずか半年のうちにキプロス王家を滅ぼしてしまった。

これに対するのは、反乱者として最高刑務所に閉じ込められたザン・ハヤテを中心とする8人の戦士。彼らは光の神帝リスクを守る定めにあるしるしとして、それぞれ神の力を受けた玉を持っている。

この8人が集合するまでの、8人分のストーリーが別々に用意されている。プレイヤーにとっても長期戦になることは確実だね。

シナリオはあの『ラスト・ハルマゲドン』の飯島健男氏なんだから、期待も大きくなるってもんだ。

**ロールプレイング**
- リバーヒルソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM 128K
- メインRAM 64K
- 今秋発売予定
- 価格未定

# 一味違った歴史シミュレーション
# 水滸伝 天命の誓い

**光栄の中国を舞台とする歴史シミュレーションの第三弾だ！　その名も『水滸伝』。ただ領土を広げていって、最後に全国を統一すればいいだけの単純なシミュレーションではなーいのだ！**

## 打倒！　賊臣高俅!

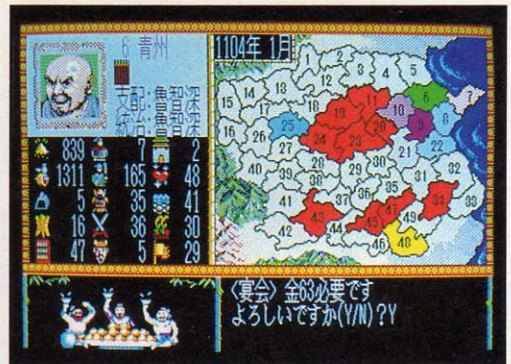
この『水滸伝』は、中国で12世紀に書かれた同名の長編小説を基に作られた、歴史シミュレーション。

⬆文字のグラデーションが美しい。

実際の小説は、いわゆる正義の味方が悪者をバッタバッタと倒してゆく勧善懲悪モノではなく、人殺し、強盗など、平気で人をだます悪党たちの、胸躍る冒険活劇なのだ。これをシミュレーション風に味つけをしたわけだから、ちょっとシミュレーションに飽きちゃったあなた、そう、そこのあなたです。興味がモリモリわいてきたでしょ？　それに『信長の野望』を卒業したいキミにもうってつけ。期待してソンはしないぞ。

⬆ヘックスの大きさが少し小さめかな。

このゲームの舞台となる12世紀の中国は、賊臣高俅(こうきゅう)のために疲弊し荒廃している。おまけに北には金国という強大な勢力が待ちかまえているわけで、国の存亡、危うしといった状態だった。そこで型破りの悪党たちをひきつれ、金国が攻めてくるまえに、諸悪の根源である高俅を倒すことが、このゲームの目的なのだ。

**シミュレーション**
- 光栄
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 8月24日発売予定
- 価格9,800円[税別]
  (CD付きは12,200円)

# 新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は7月12日現在のものです。

## 8月発売のソフト

| 日 | ソフト |
|---|---|
| 8日 | ●ディスクステーション6号　コンパイル<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円 |
| 21日 | ●A列車で行こう　ポニーキャニオン<br>MSX2/ROM/7,800円 |
| 24日 | ●水滸伝・天命の誓い　光栄<br>MSX2/2DD/9,800円(CD付きは12,200円) |
| 28日 | ●プロ野球ファミリースタジアム　ナムコ<br>MSX2、MSX2+兼用/ROM/7,800円 |
| 30日 | ●THEプロ野球 激突ペナントレース2　コナミ<br>MSX2、MSX2+兼用/ROM/6,300円 |
| 上旬 | ●シンセサウルスVer.2.0　BIT²<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 中旬 | ●テトリス　BPS<br>MSX2/ROM/6,800円 |
| 下旬 | ●雪の国・クルージュ　ザイン・ソフト<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/8,800円 |
| 下旬 | ●まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀　徳間コミュニケーションズ<br>MSX2/2DD/6,800円 |
| 下旬 | ●ビバ ラスベガス　HAL研究所<br>MSX2/2DD/6,800円 |
| 下旬 | ●野球道　日本クリエイト/ブラザー工業(TAKERUでのみ発売)<br>MSX2/2DD/7,700円 |
| 下旬 | ●グラフサウルス　BIT²<br>MSX2/2DD/9,800円 |
| 下旬 | ●死体置場で夕食を　徳間コミュニケーションズ<br>MSX2/2DD/9,800円 |
| 下旬 | ●やじうまペナントレース　ビクター音楽産業<br>MSX2/2DD/7,800円 |

## 9月発売のソフト

| 日 | ソフト |
|---|---|
| 8日 | ●ディスクステーションスペシャル秋号　コンパイル<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,880円 |
| 13日 | ●Girls Paradise 天使たちの楽園　グレイト<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 14日 | ●シルヴィアーナ　パック・イン・ビデオ<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/7,800円(予価) |
| 21日 | ●ウルティマII　ポニーキャニオン<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 中旬 | ●神の聖都　スタジオ・パンサー<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円 |
| | ●ROGUE ALLIANCE　スタークラフト<br>MSX2/2DD/9,800円 |
| | ●信長の野望・戦国群雄伝　光栄<br>MSX2/ROM/11,800円(CD付きは14,200円) |

## 10月発売のソフト

| 日 | ソフト |
|---|---|
| 7日 | ●ディスクステーション7号　コンパイル<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円 |
| 21日 | ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ　ポニーキャニオン<br>MSX2/2DD/7,500円 |
| 下旬 | ●アークスII　ウルフ・チーム<br>MSX2/2DD/価格未定 |
| | ●ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ ビクター音楽産業<br>MSX2/2DD/価格未定 |
| | ●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ<br>MSX2/ROM/7,800円(予価) |
| | ●ガンシップ　マイクロプローズジャパン<br>MSX2/2DD/価格未定 |
| | ●妖魔降臨　日本デクスタ<br>MSX2/2DD/価格未定 |

## 11月発売のソフト

| 日 | ソフト |
|---|---|
| 8日 | ●ディスクステーションスペシャル晩秋号(仮題)　コンパイル<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,880円 |
| 下旬 | ●アレスタ2　コンパイル<br>MSX2/2DD/6,800円(予価) |
| | ●銀河英雄伝説　ボーステック<br>MSX2/2DD/8,800円 |

## 12月発売のソフト

| 日 | ソフト |
|---|---|
| 8日 | ●ディスクステーション8号　コンパイル<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円 |
| 上旬 | ●斬　ウルフ・チーム<br>MSX2/2DD/価格未定 |
| | ●シューティングプロ(仮題)　グレイト<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| | ●気分はぱすてる♡たち　グレイト<br>MSX2/2DD/価格未定 |
| | ●極道陣取り2　マイクロネット<br>MSX2/2DD/価格未定 |

## 発売日未定のソフト

●シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ
MSX2/2DD/9,800円
●ときめきセシル　徳間コミュニケーションズ
MSX2/2DD/7,800円(予価)
●実戦でよくできる死活と手筋　マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/7,800円
●テラクレスタ　日本物産
MSX2/ROM/価格未定
●センターコート　ナムコ
MSX2/2DD/価格未定
●ベトナム1968　スキャップトラスト
MSX2/2DD/価格未定
●DISTRACTION 白と黒の伝説　ソフトスタジオWING
MSX2/2DD/価格未定
●エストランド物語　イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定
●火星甲殻団(仮題)　アスキー
MSX2/2DD/価格未定
●ドラゴンスピリット　ナムコ
MSX2/メディア未定/価格未定
●ワルキューレの冒険II　ナムコ
MSX2/メディア未定/価格未定
●ロードス島戦記　ハミングバードソフト
MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円
●BURAI　リバーヒルソフト
MSX2/2DD/価格未定

## ディスクパンフレット北海道編

この夏、全国各地で開催された〝MSXフェスティバル〟の会場で、キミは、このイベントのディスクパンフレットを手に入れることができたかな？

ところで、このディスクパンフレットに収録されている、ナムコの『パックマン』をプレイしたあと、機種によってはリセットボタンを押してもディスクパンフレットのメニューが立ち上がらずに、再びパックマンが始まってしまうことがある。

こういうときは、電源を切って、15分くらい待ってから、もう一度電源を入れて立ち上げればいいんだけど、とても待ち切れないよ、というキミは下のプログラムをまちがいなく入力してRUNすれば、オーケーだ。

```
10 CLEAR 100,&H8FFF
20 BLOAD"PACMAN.1"
30 POKE &H9000,0
40 POKE &H9001,0
50 BSAVE"PACMAN.1",&
H9000,&HD077,&HD000
60 END
```

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

# MSX SOFTWARE REVIEW

あっ、こら！ 文章が多いからって、飛ばして読んではいけません。これはソフトウエアレビューといって、ゲームを鋭く批評する格調高ーいコーナーなんだぞ!!

# まるで遊園地のような楽しさなのだ

## ラプラスの魔

**ホラーロールプレイングと銘打たれた『ラプラスの魔』だけど、なんだかとっても楽しい。仕掛けがうまいので怖さを通り越しちゃうのか!?**

幽霊屋敷、特に遊園地なんかにあったものだけど、とっても懐かしい感じがしない？ 最近じゃ、だいたんに"幽霊屋敷"と名乗ってるものはほとんどがないよね。言葉の響きが古くさいのかな。幽霊じたい、最近聞かない言葉だし、いわゆる死語ってことなんだろうか。でも、今考えてみると幽霊屋敷って何が面白いんだろう。ただ怖いだけなんじゃない？

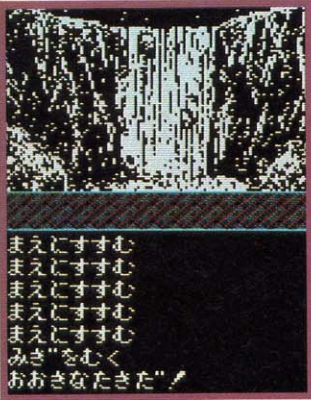
あんまり好きじゃないんだよね。幽霊屋敷ってとっても苦手なの。神経がとってもデリケートにできているから、極端な怖がりやなんです、ボク。だから遊園地の幽霊屋敷なんて1回しか行ったことがないし、誘われても「幽霊屋敷ってつまんないから、おれ、いい」とか強がり言って逃げていたんだな。だから、ホラー映画も見ない。エイリアンは見たけど、あれ、死ぬほど怖かったもんね。もう見るもんかとか強く思ったけど、テレビでやってたから、つい、もう1回見ちゃった。何度見ても怖いんだよ。次にあれが出てくるってわかってても、やっぱりドキッとする。あー、思い出すだけでもドキドキするぜ。へへっ。

でも『ラプラスの魔』はぜんぜん怖くなかったんだ。映画みたいにゾンビが、バアッ、とか出てこないのもあるだろうけど、なによりも恐怖の質がずっと上品だったような、そんな印象がある。墓場にいって死体を掘り出さなきゃいけないところがあったんだけど、ガハガハ笑いながらやってた。なんでか知らないけどおかしいんだよね。そんなことすんなよーって感じ。それから、ウェザートップの館の1階にピアノがあって、調べるといきなりポロロロン、と鳴るでしょ？ あそこでも、ふーんなかなか怖いじゃん、やるじゃんとかぶちぶち言ってのんびりしてたもの。けっしてできが悪いわけじゃないんだよな。逆に、ほんとによくできている。お買い得の赤丸、おススメ品なんだけどなあ。どうして怖くないのかな。ひょっとすると怖がりの性格が、直っちゃったんでしょうかねえ。

先月まで徹底解析でラプラス城のマップとかを紹介してたんだけど、城のいろいろな仕掛けは、ワナというか、意地悪なものがちょっと多くなっているよね。だから、どちらかというとウェザートップの館のほうがよかったような気がする。広さもおてごろだし(いや、ちょっとだけ狭いかな)、なによりあのくらーい雰囲気が気持ちよかった。屋根裏とかも歩き回れると、もっと面白かったかもね。

RPGでこんなに仕掛けが多いゲームって、初めてじゃない？ シナリオとか戦闘システムに力を入れてるものはいくつかあるけど、さっきのピアノなんかぜんぜん見た

⬆城の中にこんな密林があるなんて……。

⬅さびしい船着き場に、ぽつんとおかれた小さな船。不気味なものを感じずにはいられない。

⬆滝の向こう側に秘密の通路がある。

ラプラス城3階

ことがないもん。あれ、初めてみたときのショックはソートーなものだった。こんなパターンがあったのかあ、ちっくしょー、まいったぜえ、とひとりでまいあがっていたのだ。そういう意味でも、このゲームはおススメできる、ひさしぶりのヒット作だと思う。

あまり褒めすぎてもなんなので、ラプラス城3階の徹底解析をここでやっちゃおう。マップも載せといたから参考にしてけれ（なつかしー。けれ、だって）。

まず2階の上ぼり梯子を使うと東の端の小部屋に出る。北の道は船着き場に、西の道は深いしげみの真っ只中にそれぞれ通じている。そしてしげみの奥のほうには机があって、重要なことが書かれた紙がはいっている。船着き場のほうには、そこで船に乗ってなんとか霧がたちこめた一帯をぬけたところに、4階に通じている梯子がある。ただし、ドクロの騎士というむちゃくちゃツヨーイやつが番をしているので、必勝法がわかるまで後回しにしておこうね。

西側の半分には、話しかけてもうんともすんとも言わない魔女、壊れて使えない梯子、そしてたくさんの牢屋と、おおーっというほどのものはない。ここまで来た人なら、すでにカサンドラ姫のうわさはもう耳にしているだろう。そして彼女は一番上の階、5階にいる。だから、ひたすら上へ上と向かおう。彼女を無事救出することができれば、エンディングはもう目と鼻の先ほどだ。はたしてラプラス公とは何者か。ウェザートップの館から逃げ出したベネディクトの行方は？

データ：ハミングバードソフト
MSX2、2DD、7,800円[税別]

**評/ロドリゲス曽良豆**
**（気分がいいレビュアー）**

⬅船にのると、画面はこんな感じになるぞ。

➡いったいこの魔女の正体は？　謎が多い。

⬆3階の南東には霧がたちこめた一帯がある。この中にドクロの騎士がいて、上にあがる梯子を守っている。じつはこいつを倒すためには、タリスマンというアイテムが必要なのだ。

## 10段階評価

| | 曽良豆 | ラメン | 中村 |
|---|---|---|---|
| 第一印象 | 8 | 8 | 7 |
| 操作性 | 9 | 8 | 8 |
| グラフィック | 7 | 7 | 7 |
| シナリオ | 9 | 8 | 7 |
| お買い得度 | 9 | 8 | 7 |

# パズルは人間の煩悩と似てるらしいぞ

## めいず君

**いったいどれくらいプレイしたのだろうか……。気がついたら後ろには数名のギャラリーと、すがすがしい朝日があった。徹夜明けかぁ。**

どーも。軽薄レビュアーの首周クルブシでげす。いやー、暑い日が続いてますけど(推定)いかがお過ごしですか？　ボクはあいかわらず元気ですよ、とりあえず。べつに天気のせいだけじゃないんですよ。じつはボクと一緒に仕事している砂車牛吉がなんと結婚するそうで。んで、いつも編集部でおノロケ話をするんですよ。63歳でようやく結婚ですからねえ。まったく一生恋人募集中のボクにとっちゃー、もうイヤ～ン！　ってカンジなのよ。そりゃーまだボクは若いし(ちなみにラメンと同い年)、まだまだ結婚なんて考えてないけどね。したいとは思うけど。……だれかいいギャル(死語)いない？

さーてと、くだらない話ばかりしてないで本題に入るよ。今月のお題は『めいず君』なのさ。あらかじめ言っておきますけど、ボクはパズラーと呼ばれているだけあってパズルにはうるさいアーンドテクニシャンですよ。そーいえばここ最近、知らないうちに秀作パズルゲームがポコポコ出てますよね。とはいってもそれらのゲームはちょっとずつ方向性が違うんだよね。考えれば考えるほどパズルじゃないような気がしてならない名作『上海』、アクションの要素を多分に含んだ超有名『テトリス』、マウスユーザー御用達の『ディアブロ』などがあげられる。これは喜ばしいことだよね。ほかのジャンルのゲームに比べてあまりパッとした動きはないものの、決してすたれることのない、比較的万人に愛されるゲームだもん。映画でいえばさしずめ"寅さん"といったところかな。そうでしょ？　もちろん今あげたゲームは全部ボクがちょちょいのちょい、と解きましたよ。うそ。仕事が忙しくて遊ぶひまがないんだわ。うそ。本当は仕事そっちのけでプレイしているわりには、たいしたことないんだなあ。あっ、フォローしておきますけど編集部ではパズルは得意なほうですよ。といっても信じないだろうけどね。ちぇっ。

パズルゲームって、ちょっとした空き時間があったときにチョコチョコッと遊べるお手軽さがいいんだよね。気分転換にはもってこいだし。とはいえ、仕事の合間にプレイすると、それにドップリとつかってしまい、仕事にカムバックできない人も多々いますけど。それだけ最近のパズルって面白いというところでしょうかね。

めいず君もその例にもれないゲームです。邪魔な障害物を押して進路を確保し、ゴールに到達すればよいというじつにシンプルなルールによって、すんなりとプレイできるのだ。ボクは、〝パズルはシンプルが一番〟とつねに思っているんだな。やれアイテムだの、やれ敵キャラだの、そんなの邪道じゃん。ロールプレイングやアクションをプレイしてるんじゃないんだから、よけいな要素は極力含めないでほしいわけ。

このゲームに関して言えば、ルールだけでなく操作方法も比較的シンプルだ。余計なコトを考えないでパズルに没頭できてイイね。

⬆地味なんだけど面白い。ゲームは見た目で判断しちゃーいけないよね、ほんとだよ。

⬆ぎゃー、なにがなんだかわかんないよー！　運を天にまかせてプレイしよっと。

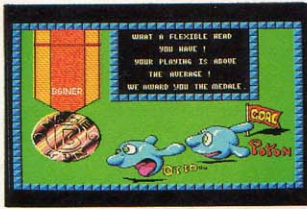
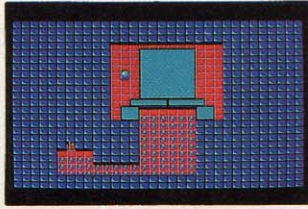
⬆この丸いキャラクターがめいず君。そう、キミの分身だ。けっこうかわいい。

### 遊ぶだけじゃつまんない！

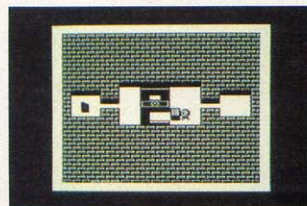
「あーん、ずっとプレイしてると途中でアキちゃうよーん」なんて人、いませんか？　というわけでこのゲームにはエディットモードもございます。操作方法はちょっとクセがあって、慣れるまでちょっと苦労するんだけど、いざ作りはじめたら、これが面白い！　壁や石、回転ドアや地雷を設置して、キミだけのステージを作ることができるんだから。もちろんディスクにセーブもできる。見た目がハデなもの、パズル性重視など、パズルを解く以上に頭を使ってイカしたヤツをちょちょいと作っておくんなまし。ここでもハマッたりして。

⬆敵当に文字を書いてから、仕掛けを考えたりして。中途ハンパなヤツ！

### これを解いてみろ！

⬆これはプロ級コースのステージ１と２。ちなみにステージ１は超ド級の難しさだ。いやになるくらい難しいぞ。でもステージ２はかなり簡単だ。さて、キミは解けるかな？

⬆やったー、初級コースをクリアーした！銅のメダルが輝いてる。うれしいなあ。

⬆なんだかお墓みたい。簡単そうだけど、じつは難しい。プロ級コースだもん。

巷ではひとことでパズルというけど、もっと細かく分けられるんだよね。ボクは頭の中で３つに分けているんだ。ひとつはまったく純粋な、アクション性のまったくない、完全思考型のパズル。ふたつめはこの要素に移動物(たとえば敵キャラなどのもの）をプラスし、時間という障害物を隠し味とした、いわゆるアクションパズルというもの。そしてもうひとつは、パズルでは100パーセントの必要性を持っていた思考能力のほかに、運やカンなどの偶然性をともなった(最近ではこっちの要素のほうが多いタイプのゲームが目につく)、どちらかというと占いに近いゲームだ。それぞれのタイプは『倉庫番』、『ディアブロ』、『上海』が代表例です。このように説明すると、『めいず君』は最初に説明した純粋な完全思考型パズルに属するのは、理解できるんじゃないかな？

まあ、パズルゲームにおける能書きはこれくらいにしといて、そろそろこのゲームの内容について触れていきましょうかね。パズルゲームはゲーム性自体地味になりがちなんですけど、それ以外にも地味になってしまうところがあります。そう、ビジュアル面、すなわち見た目です。話はちょっと本題からそれてしまいますけど、Ｍマガのような雑誌でパズルゲームを紹介する場合、このビジュアル面において読者に与えるインパクトがどうしても弱くなってしまうんです。アドベンチャーゲームとかならグラフィック画面がそのゲームのウリのひとつでもあるし、誌面に載せるとそれなりに映えるんだわ。ところが見た目が地味なパズルゲームだと画面写真を掲載してもあまりパッとしない（ごくまれではあるが、例外もある)。それでいて、いくらゲームが進んでも画面が変わりばえしないから、こっちとしては文章の書き方やレイアウトなどで見せ方、読ませ方を工夫してるんです。いくらそのパズルゲームが面白くてもビジュアル的に地味だと、読者の目にはつまんないゲームとして映ってしまうんですよねー、実際問題。逆にクソみたいにつまんないゲームに限って、誌面では面白そうに載ってしまう。そこいらへんに憤りを感じるんですよ、ボクとしては。

話を戻しましょう。めいず君はよくできたパズルゲームですよ。いきなり結論を述べてしまいましたけど、いいゲームです。このテのゲーム（完全思考型パズルのことです）のなかでは秀逸です。ゲーム中での操作性もまあまあだし、パズルにはなくてはならないアフターケア(１手戻しややり直しなど）も万全。それになんといってもパズルの質と量がユーザーフレンドリーなのさ。バーボン片手に眠れない夜を過ごすにはもってこい！もちろん肴はうなぎパイです。なにせ初級、プロ級など４つのコースがあり、各コース27ステージだぜ。すなわち全部で、27×4で108ステージってんだから筋金入りだ。途中でツマッたときでも、ほかのステージをプレイできるし、ほんとに至れり尽くせりってカンジ。パズルマニアはもちろん、あまりパズルをプレイしたことのない人でもすんなり遊べる仕上がりになってるし。キャラクターが小さいのが気になるピープルがいるみたいだけど、もしキャラクターを大きくすると、画面に表示できるキャラクター数が少なくなるため、どうしてもクオリティーが下がってしまうのだろうね、きっと。質を下げてまで見栄えを追及していないといったところに、好感が持てる。アイデアは新鮮みがないけど、それなりの工夫を施してあるので色あせしてないし。

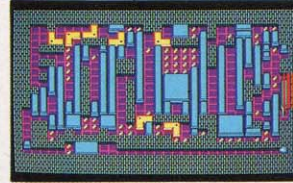
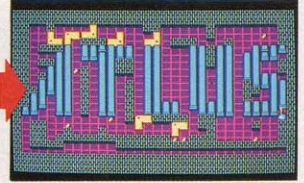
できることならひとりでなく、みんなでワイワイ遊んでほしいな。まあ、ひとりでじっくりプレイするのも悪くないけど、「ここ違う」、「おれわかったよ！」と協力して楽しんでいただきたい。ほら、108ものステージが手招きしてるよ。

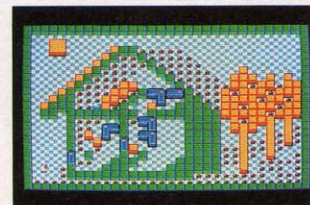
ダマされたと思って一度プレイしてみて。ダマされたりして(うそ)。

データ：日本テレネット、MSX２
　２DD、5,800円［税別]

**評/首周クルブシ**
**（結婚に悩む若者その１）**

## やってくれるじゃんよー！

これは中級コースのステージ27。このステージは編集部内でもかなりの評判だった。というのは、解き終わると、なんと文字が現われる仕組みになっているのだ。それでいてステージの構成もしっかりしていて、プレイヤーを思う存分楽しませてくれるんだな、これが。

⬆初めはこんな形。一見なんでもないように見えるんだけど、じつは…。

⬆ほーら、このような英語が。ふふん、やってくれますテレネットさん。

⬆この石であの地雷を……。いや、先にこの石、あいや、回転ドアを……。あー。

⬆見た目がカラフルなステージはそれほど難しくない。だからこれはかなり簡単。

## おやおや、これは……

⬆かわいい顔したキャラクターが一生懸命パズルにアタック！　いいじゃ～ん！

べつに白黒テレビでプレイしたのではないんだよ。なんとこれは任天堂のゲームボーイ用として発売される『パズルボーイ』なるゲームだ。これはめいず君をアレンジしたゲームで、めいず君よりほんの少し簡単になっている。これもなかなかハマッてしまうぜい。

### 10段階評価

| | 首周 | 中村 | ロンドン |
|---|---|---|---|
| 第一印象 | 7 | 8 | 6 |
| 操作性 | 7 | 7 | 7 |
| グラフィック | 6 | 7 | 7 |
| シナリオ | 6 | 6 | 8 |
| お買い得度 | 7 | 7 | 8 |

# ほめまくりたい気分になりましたー

## 首斬り館

**タイトルはなにやら恐ろしげでしょっ。でもこのゲームには恐ろしさを求めるよりもおもしろさを求めたほうが正解なのです。**

⬆この着流しがトレードマークの主人公、逐電屋藤兵衛。なーんとB型なんだそーだ。

近ごろ、首がボロッと取れるゲームばかり担当している中村です。ホントは苦手なんだよね、ウジ虫が死体の上でうにゃうにゃ動いていたり、怨霊が大量に発生したり、なんていうのは。でも、なぜかそういうゲームに限っておもしろかったりするので困ってしまいます。それに悲しいことだけど、少しずつその手の画面に慣れつつあるような気もするし……。

結果からいってしまえば、この『首斬り館』もそんな例に洩れずとってもおもしろい！　タイトルが『首斬り……』というくらいだから、こりゃ全編にわたって首がボロボロ取れるに違いないと勝手に予測したけれど、そんなことはないしね。ま、オープニングでいきなり首が飛んだときには、深呼吸を1回してから眉間に思いっきりシワを寄せましたけど。

ストーリーは、庶民の江戸脱出を助ける逐電屋(逃がし屋)を裏稼業とする主人公の藤兵衛が、次々に誘拐された3人の娘を助け出す、とまあ簡単にいえばそんなところなんだけど、藤兵衛のゆくてには4人の刺客とその4人を操る謎の老人が立ちはだかるのだ。

この藤兵衛がいいんだなあ。性格がいいかげんっぽくて。頭はキレるけどまじめ一辺倒で無機質なイメージ、なんていうのにはほど遠く、はっきりいって遊び人風。でね、でね、背が高くて美形なの。けっけっけっ、いいぞぉ。しかし美形だからといって、女装しても美しいままでいられるかというと、必ずしもそうとは限らないらしい。この藤兵衛の得意とする変形の術で、ある女に化けるシーンがあるけど、不気味だったなー。だいたいあのデカイ図体で女に化けるなんてムリだって。

藤兵衛だけでなく、相棒となるひょう吉もいいキャラクターだよね。あまり役に立ちそうにない発明ばかりしているくせに、なにかとうんちくを述べたがる……、ときどき見かけるなあ、こういう人。

それから後半になって行動を共にすることになる、瑠璃。この人は藤兵衛やひょう吉と違って、わりとクール。強い意志を秘めているって感じかなー。

こうやってメインになる人物のイメージがはっきりしていると、のめり込みやすいでしょ、やっぱり。そうなると、ほかにしなくちゃいけないことが山になっていても、そんなことは忘れたフリをして、ひたすらゲームをプレイし続けてしまう。私もこの『首斬り館』は、一気に解いてしまいました。本当は少しずつ進めていくのが正しい楽しみ方なんだろうけど、テンポのいいゲームって、もうちょっと頑張れば新しい展開が迎えられるんじゃないかなーと思っちゃったりして、で、寝不足のまま仕事をするハメになるのであった。

### 腕力にも自信があります

江戸から逃げたいという人が無事に逃げられるように助けるのが"逐電屋"という職業。しかし今回引き受けた仕事は、危険な状況下におかれたり、あとからあとから現われる敵を相手に戦ったり、と苦労の連続だ。ま、その分の報酬はしっかり請求していたけど。

戦うのはセーブしてからでも遅くない。コマンドの選択を誤ってゲームオーバーになるってこともあるんだからね。

この戦闘シーンが、またかっこいい。グラフィックがキレイだから動きが伝わってくるぞ。そしてラストで"首斬り館"に入ってからは戦闘の連続となるのだ。

### 暗号は"漢字の引き算"

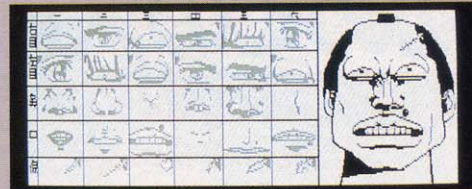
降霊の術を使って玄心から悪門の実体を聞き出すには、ほうらいじゅの実が必要である。その実が封印されているのがこの岩。ここにくるまでに手に入れた3枚のふだに書いてある暗号を解けば、封印も解けることになっている。

暗号というのは3文字の漢字から成っていて、まん中の"無"はマイナスを意味する。そこで、左右の漢字の同じ部分を取り除くと、ほーら、数字が残るってわけ。

⬅ちょっと考えればわかるけど、念のために説明したぞー。

⬆うわー、なんかもうこうなってくると、なにを信じればいいのかわからないなー。

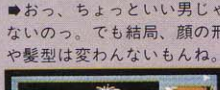
## 人相書きは正確に!

弁天堂で男の死体を発見したら人相書きモードでキチンとした人相書きを作成しよう。正しい人相書きを見せると、茶屋の老婆から情報が得られる。当然、間違っていれば情報が得られないのだが、ある決まった間違い方をすれば、老婆から特定のコメントを聞くことができる。ここでは、その中からふたつの例を紹介しよう。

**正解**

⬆これが殺された男の正しい人相書き。ゴツゴツした顔だなあ。

**失敗例A**

⬅老婆がいうには〝少女マンガに出てくる中年男〟だそうで、そ、そうかなー?

**失敗例B**

➡おっ、ちょっといい男じゃないのっ。でも結局、顔の形や髪型は変わんないもんね。

ほめるべき要素はまだまだあるのだ、このゲームには。まず、グラフィックでしょ。きれいなグラフィックって登場人物がとても魅力的に見える大きな要因なんだろうなー。首もスパッと切れてくれたからあまりドロドロしなくてすんでるし。

それから、マウス対応になっているからとーってもラク。特にコマンドが多いときなんて、ラクでラクでもーたいへん。左手でマウスを操作しながら右手で原稿書いちゃいます、ってなもんで。まあそこまでラクはできないけれど。

で、ここで唯一、私が物足りなく感じたことをいうならば、うーん、難易度に関してかなー。難しすぎ……るんじゃなくって、どちらかといえば簡単すぎるかなってこと。おもしろいから余計にそう感じるのだろうけれど、エンディングを迎えたときに、「えっ、もう終わりなわけー?」と、ちょっと拍子抜けしてしまった。確かにあまりおもしろくもないくせに、時間ばかりかかるゲームと比較すれば、ずーっといいですけどね。

ここで最初の話に戻りますが、ホントにホントーに私は〝血〟とか〝霊〟なんてーのが大っ嫌いなんですよ。でね、先日、私と、私の隣にいつもいる菅沢という女性編集者とで食事に行ったんですが、どうも話が怖いほうへ進みそうな気配がしたので、話題を変えようとしたんですよ。ところが菅沢は「だいじょーぶ、全然怖くない話なんだから」と、ニコニコしながら勝手に話を続けて……。で、どうなったかというと、世にも恐ろしい体験談を笑顔で語る菅沢と、もうそんな話はたくさんだということを目で訴えているのに相手に伝わらず、もどかしさと怖さで食事をやめてしまった私が、フォークを持ったまま向かい合っている、という状況になったのだ。

が、しかし、怖いものが嫌いとはいっても「きゃーっ」とかわいく怖がるわきゃーない。以前、暗闇の中に友だちが突然現れたとき、私は声もあげずにその人を突き飛ばしてしまったし。嫌いなものを見ると、無意識のうちにそれを排除しようとしてるのかなあ。でも、さすがに菅沢にフォークを刺したりしなかったけどね。だって、血が出るでしょ、たぶん。

この先も、また首の取れるゲームが届いたりするんだろうな。個人的には心の底からブルルンとくるようなものより、『首斬り館』のように笑える(ここがポイント)ギャグが散りばめられたものが好きだなー。うん、このゲームではずいぶんと笑わせてもらったもんね。現代にしかない言葉をムリにその時代風にしてみたり、とんでもないものもあったけど。

うわさによると、『首斬り館』の続編ができるとかできないとかできるとかできないとか……。

データ:BIT² MSX2
2DD 8,800円[税別]

**評/中村ジャム**
**(ピーナッツバターは、んまい)**

## 来留須=悪門=謎の僧侶

藤兵衛の前に現われた4人の殺し屋を操る、来留須と呼ばれる男。牢屋敷を脱走したのち、玄心から降霊の術を教わったという悪門。そして誘拐された3人の娘が生まれた日に、それぞれの家を訪問していた、顔に包帯をまきつけた謎の僧侶。この3人の男、じつは同一人物であったのだ!

なんておおげさに驚かなくても、だいたい気がついていた人が多いと思うけどね、これに関しては。

⬆こーんなわけのわかんない妖怪らしきものも登場。さて、いったい誰だっ?

## 10段階評価

| | 中村 | ロンドン | 曽良豆 |
|---|---|---|---|
| 第一印象 | 7 | 7 | 8 |
| 操作性 | 9 | 8 | 8 |
| グラフィック | 8 | 9 | 7 |
| シナリオ | 9 | 8 | 7 |
| お買得度 | 8 | 8 | 8 |

# 初めての人にも、これなら安心です

## ライトニングバッカス

**「拙者、シミュレーションは苦手でござる」。意外にいるよね、こんなことを言う人が（いねえ）。でも初心者にこそ、このゲームをお勧めします。**

画面構成は、オーソドックスなヘックスタイプ。右上の全体マップがうれしいよね。

わーい！　50ccのバイクを手にいれて、最近浮かれている小林です。ホントは車の免許が取りたいんだけど、先立つもの（お金とかいうやつ）がないんで……。中免も取りたいんだけど、ダメだろうなあ。

さて、今月私がレビューするのは、近未来のSF世界を舞台の『ライトニングバッカス』です。

やっぱりね、ほら、いるでしょ。シミュレーションゲームが嫌いな人って。最近はシミュレーションの人気も高くなり、そういう人も少なくなってはきたけど、やっぱり苦手な人がいることは確か。その気持ち、わからなくもないんです。だって、私もついこないだまでシミュレーションは自分の肌にはあわないっ！　って思ってたほどなんだから。だいたい、すぐに勝負はつかないし、時間はかかるし、なんでみんながあんなに夢中になっているのか不思議議なほどだった。でもね、この『ライトニングバッカス』をプレイしてからは、私の価値観はまさに180度変わってしまったのでありますおさん。

戦闘はつねに自分の有利な状況にして戦うこと。ま、当たり前のことだけどね。

こんなにシミュレーションがおもしろいだなんて、私はなぜ今まで知らなかったんでしょう。初め、このゲームは仕事ということで始めたんですが、やりこんでいるうちに、もうはまるはまる。いつのまにか、ハマっている自分を方位北西、距離30キロに発見してしまったほどであります。はっ、いかんいかん。シミュレーション人間になってしまった。そんなやついないですか。すいません。

私が思うに、シミュレーションが苦手な人ってのは、「嫌い」とか「性にあわない」という理由のない理由、みたいなものが多いようです。これはたぶん、シミュレーションの〝とっつきにくさ〟に問題があると思うんです。まずシミュレーションってのは、マニュアルを熟読して個々のユニットのデータをある程度把握しないとダメだし、何度かやりこまないと戦略を立てられない。まあそこがシミュレーションの良さでもあるんだけど、そーいうトコロで挫折してしまう人もいるんです。私がそう。初めて対地効果表を見たときに、クラクラッと軽いめまいを覚えたほどですからね。それに、最近のゲームはルールが複雑化している傾向があるので、シミュレーションが苦手な人はさらに足が離れていってしまう。ううむ、悪循環。

そこでです、この『ライトニングバッカス』の登場とあいなるわけです。このゲーム、初心者の人のためにとても良く考えられたシミュレーションだと思います。なんたって、私も飽きずに終わらせられたんですから。そう、このゲームは段階的にシミュレーションの奥の深さが学べちゃうわけです。なんか、免許みたいですね。

戦闘開始前に、登場させるユニットを選ぶ。プレイ中に生産はできないのだ。

## よーするに、シュミの世界なんですな

『ライトニングバッカス』の世界にもっとひたってみたいアナタに、ぜひ読んでみることをオススメしたいのが、この『宇宙の戦士』。このゲームをやっていると、私はどうしてもこの小説の中に出てくる〝機動歩兵〟とイメージがだぶっちてしまうのだ。特に『宇宙の戦士』は個人的に非常に好きなSFだし、近未来の世界って、けっこう私の好きな設定なんですよね、じつは。あの無骨な格好をした機動歩兵が、敵の本拠地に単身乗り込んでいくといった情景を思い浮かべることができれば、あなたももうリッパなライトニングバッカサー（少し強引）、といえましょう。

このゲームのようにSF世界を舞台にしたものや、ファンタジー世界を取り扱った『マスターオブモンスターズ』のように今までの歴史ものや現代兵器を取り扱った従来とは違う路線も増えてほしいもんだなあ。

コレわ

R.H.ハインラインの傑作。買ってでも読みなさい！

いかにも戦場。私はこのシーンが一番気に入ってます。

倉庫に眠る機動歩兵。戦いの予感を感じさせるものがある。

## 機動歩兵の魅力を探る

### AD
南バッカス軍

⬆➡ADは、タマゴ型の機動歩兵。ゲームが進むたび、だんだん改良されていって強くなっていく姿はけなげです。

このゲームの主力兵器機動歩兵にも、敵と味方では若干の違いが見られる。まず、味方のADだけど、これは『宇宙の戦士』と同じ〝兵士が着る装甲服〟というタイプ。対して敵側のF.A.T.は、〝工業用ロボットを人間が操作できるようにしたもの〟なんだそうだ。私は『宇宙の戦士』に近いイメージのADのほうが好き。「いや、操縦できるF.A.T.のほうが安全でいいぞ」。うーん、そうかなあ。直撃したら同じだと思うけどねえ。

### F.A.T.
北バッカス軍

⬆⬅F.A.T.は人間型というより、ロボット型をしたものが多いみたい。でも、攻撃力がADより大きいのだ。

### WANTED!

**Ths-78・高機動重戦車**

私が一番イヤな敵ユニットが、これ。こいつの対地ミサイルの毒牙にかかった仲間は数知れないだろう。集中攻撃してもぜんぜん壊れないんだもんなあ。

それでは、このゲームがどれほど初心者に対して親切かを、段階を追って説明していきましょう。

その第1がストーリー重視のシナリオクリアー方式の採用です。これは、ストーリーに沿って各シナリオの状況があらかじめ設定されているというもので、なんと自軍の登場ユニットの種類や、先攻後攻の順番、さらには初期配置までもがスタート時に設定されているのです。これによって、シナリオに幅が広がり、たとえば敵に奇襲をかけられるというシナリオではとにかく増援部隊が来るまで逃げまわってなければならないし(逆に奇襲をかけるというのもある)、またあるシナリオでは敵に包囲された孤立部隊を救出しなくてはならないと、全8本しかないシナリオでさまざまな状況の戦いをプレイヤーは体験できてしまうわけです。ね、おトクでしょう。だけど、敵のワナにはまってしまうというシナリオはズルイ。だって1ターン目の、それも自分のターンが回ってこないうちに味方が全滅させられてしまうんだもん。

第2は、ユニット数の制限。シミュレーションが苦手だと思ってる人って、たくさんあるユニットの特徴を覚えるのがめんどうくさがってる人が多いんですよね。だけど、これは違う。最初のシナリオで使えるユニットは3つだけで、以後シナリオが進むたび使用できるユニットが多くなっていくわけです。徐々にユニットの種類をプレイヤーに覚えこませていくわけ。このアイデアはすごい。

⬆後半戦になると、多弾頭弾攻撃もできるADが使えるようになる。頼もしいぜ！

とはいえ、不満もないわけじゃありません。まず、戦闘シーンがすこし、『大戦略』に似ているんですよね。確かにあの戦闘システムはわかりやすくていいんだけど、あんまり似せる必要はないんじゃないかなー。それと、これはシミュレーションゲーマーが言ってたことなんだけど、コンピュータ側の思考がイマイチ弱い。ま、私はまったくそんなことを感じませんでしたが。かえって、初心者にはこのくらいでもいいんじゃないかな？　とも思います。これでシミュレーションの〝カン〟をつかんで、今まで食わず嫌いだった人たちがシミュレーションの世界の奥の深さに気づいてもらえるだけでも、価値のあるゲームですよね。

データ：タケル事務局　MSX2
2DD　5,900円[税別]

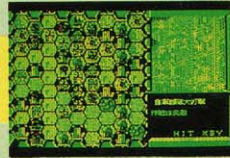
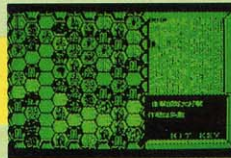
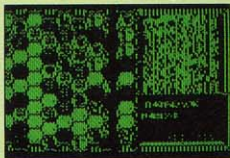
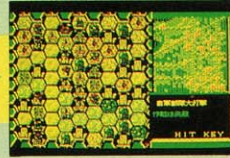
**評/ロンドン小林**
**(まったく子供なんだから)**

## フェイドアウトの謎

うう、気になる。何が気になるかっていうと、『ライトニングバッカス』のフェイドアウトの仕方なのである。最近のゲームって画面が切り替わるときにすうっと黒くフェイドアウトするものが多いのに、このゲームはまわりくどーく色が変化しながら消えていく。

ビジュアルシーンなんか、青➡ピンク➡白➡黄色➡緑と色がさんざん変わったのちにやっと画面が切り替わるという凝りよう。

これ、初めはうざったく感じるけど、慣れるとヘンに気持ちいい。でも、なんでこんな消えかたにしたんだろう。気になるよなあ。サブリミナルコントロールとかやってたりして。やってないか。

なんだこりゃー!?

### 10段階評価

| | ロンドン | 曾良豆 | ラメン |
|---|---|---|---|
| 第一印象 | 7 | 7 | 6 |
| 操作性 | 7 | 6 | 6 |
| グラフィック | 7 | 8 | 7 |
| シナリオ | 8 | 7 | 7 |
| お買得度 | 8 | 8 | 6 |

王国ジアンは、
俺達が掌握するのだ!
SCORE 0016580 WIZARD
LIFE
SCORE 0011880 FIGHTER
LIFE
SCORE 0025700 NINJA
LIFE
ATTACK '89 inマリオン有楽町で逢いませう
場所/有楽町朝日ホール(有楽町マリオン11F) 日時/8月20日(日) PM12:00〜PM3:00予定
■"ゲームの命"ゲームバランスの考察…………「おきて破りのアンデッドライン」
■真の3Dゲームへのいざない……………「3D革命 3Dゴルフシミュレーション」
■RPG新世界の発見……………………「年末超大作ルーンワース」
■国際人工痴能シンポジウム………………「開発スタッフ紹介&質問コーナー」
■弱肉強食フォーラム………………「持ってけドロボー怒涛の大プレゼント大会」
T & Eマガジン22号発行中!! 今号の目玉は「アンデッドライン」大特集

# 心はいちばん熱いものに燃やされたい。

## 激ペナもくすむ「激ペナ2」感激の臨場感が、野球をかえる。

もう話題は、あちこちに飛びかっているけれど、実際にこの画面を体験したことはないと思うので、もう一度はっきり言おう。激突ペナントレース2は、前作のただのバージョンアップではない充実した中身がぎっしり詰まっている。その最も凄いところは、どの野球ゲームにもなかった生の臨場感を再現してしまったという事実。MSX2始まって以来の打球を追ってスクロールしていく画面がドキドキするくらいリアルに迫ってくる。そのうえ、データ処理速度の大幅アップでスピーディさも極め付け。投球のあとの真っ暗画面ともさよならしたし、キャラクターの機敏な動きも花丸ものだ。そのほか、球場選択機能や、シークレット・ファンクションもついて、贅沢三昧ベースボールを楽しませてくれる。この臨場感まる出しの「激ペナ2」登板は、いよいよ間近に迫っている。

●画面は開発中のものです。

## 帰ってきた野球神話、「激突ペナントレース2」8月30日発売。

MSX2 MSX2+対応　SCC搭載　8月30日発売　6,300円

FESPIC
KOBE'89
激ペナ2
ナミ株式会社
●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には消費税は含まれておりません。
社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

# 僕のお絵かきは、最先端

君の絵ゴコロと画面が直結。
線も円も色も、レイアウトだって、思いのまま。
よくばり機能が、感性をビンビン刺激してくるぞ。
さあ、筆をすてて、マウスを持とう。最先端のお絵かきだ。

## スピーディー お絵描きソフト
# 画楽多（ガラクタ）

（メインメニュー）
WACHI
アンドゥ
メニュークリア / メニューチェンジ
フリーライン / 直線
ボックス / ボックスフィル
サークル / サークルフィル
ペイント / スプレー
ルーペ / 消しゴム
拡大/縮小 / コピー
反転/回転 / レター
クロマキー / クリアスクリーン
セーブ・ロード プリントアウト / グリッド
ミラー / パレット

（サブメニュー）
WACHI
e.t.c
アナログパレットで可変ができます。

★写真の作品を含む画楽多で描いたサンプル画を用意しています。(3.5″2DD 10作品入)

▲制作途中 ▶完成
コンピュータグラフィック 尊辺友作

◀当社オリジナ…
MK MOUSE II

## よくばり 機能満載

- 円も線もマウスの動きに素早く反応。これはもう、筆感覚。
- 方眼表示付きだから、正確な図形もラクラク、クリア。
- ミラー機能で万華鏡のようなデザインも可能。
- 絵の部分印刷は、ハガキやカード作りに大活躍。
- 絵の部分保存もでき、一度保存したら、どこでも呼び出しOK.!!

### 基本機能
- 解像度/512×212
- 色/512色中14色を選択
- スクリーントーン/ 7種類固定、ユーザー定義1種類
- 線種/4種類

### 作画機能
- 直線
- 連続直線
- フリーライン
- ボックス（四角形）
- サークル（円）
- スプレー/3種類固定
- ペイント
- ボックスフィル（塗り潰しの四角形）
- サークルフィル（塗り潰しの円）
- イレーサー/4種類、絵の部分消去
- ミラー/4種類組合せ可能

### 編集機能
- コピー（複写）
- 拡大・縮小
- 上下・左右反転
- 90°単位の回転
- ルーペ/拡大作図（ドット単位）
- クロマキー（色変更）

### 文字
- 文字種/英字・数字・平がな・カタカナ（ソフト内蔵）
  漢字・ロシア文字・ギリシャ文字・記号（JIS第1水準漢字ROM使用）
- 書体/4種類（ノーマル・斜体文字・影文字・袋文字）
- サイズ/任意

### その他の機能
- ミラー/4種類（組み合せ可能）
- メニュークリア（メニューの消去）
- グリッド（方眼の表示と消去）
- パレット（色調合）
- アンドゥー（戻り）
- メニューチェンジ（メニューの移動）
- クリアスクリーン（画面の消去）
- カーソルの色変更
- ユーザートーン（オリジナルトーンの絵模様作成）

### データ（ディスクのみ）
- セーブ（絵の全体保管、部分保管）
- ロード（絵の呼びだし）
- KILL（ファイルの削除）
- FILES（ファイル一覧）

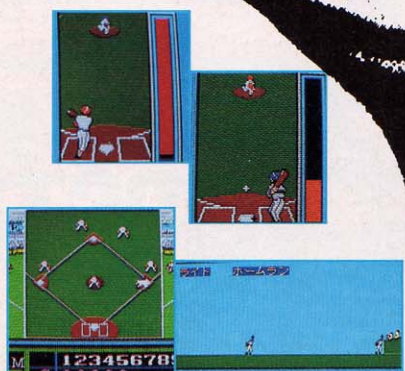
### 印刷
- 全体印刷、部分印刷
- モノクロ印刷、カラー印刷

**画楽多 MSX2 ROM版** RAM64KB、VRAM128KB以上、**定価7,800円**税別
●MSX2マークはアスキーの商標です。

★画楽多サンプルグラフィック(3.5″2DD) 定価1,000円(税別)

**和知電子機器株式会社**
〒101 東京都千代田区外神田1-9-4 TEL.(03)255-7401
PRODUCTED BY・WACHI ELECTRONICS CO., LTD.

画楽多およびサンプル画のお求めは、有名パソコンショップ又は、当社「画楽多」係まで、お申し込み下さい。
お問いあわせ
TEL.03-255-7433画楽多係

CROSS MEDIA SOFT
やじうま
ペナントレース
1989
文句言うなら、やってみろ!!
8月末発売予定
● MSX2 3.5"2DD ¥7,800〈税抜価格〉
日頃、監督の采配や選手のプレイに不満のある君、
自分自身がペナントレースを戦ってみないか！
89年の選手データをもとにセの6球団から好きな
球団を選び入団テストに合格し、選手として登録。
野手か投手の選手プレイと選手交代やサインプレ
イの監督の采配の一人2役。
目指すはリーグ優勝、日本一、そして栄光のMVP。
★ゲームにはスケジュールに従って130試合を行うペナントレース・モードと友達と対戦できるオープン戦モードがあります。
★ペナントレース・モードのゲーム中、プレイヤー本人が出場している場合は選手兼監督、出場していない場合は監督として采配を振るいます。
★ペナントレース終了後は全成績表示、リーグ優勝の時は日本シリーズに出場。
★投打リアルタイム機能で面白さパワーアップ。
★Sリーグ6球団各チーム一軍25人二軍10人の35人の選手を登録。
（監修：田淵幸一氏）
ゲーム画面
成績表示
チーム成績、打率成績、投手成績などの成績を表示。勿論MVPも。
全6球場。投げる、打つ、守る、それぞれ変化に富んだ画面で楽しめる。各球場ごとのイベントも嬉しい。
発売 ビクター音楽産業株式会社
通信販売
当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉TEL.03-423-7901
スタッフ大募集！
■ゲーム企画 ■プログラマー ■宣伝　詳しくは
TEL.03(423)7901 吉岡まで

MSX2
9月下旬発売予定

Super Baseball Simulation

# 野球道

THE WAY TO GLORIA

▼試合はリアルタイム

「野球道」は、野球監督の生活を忠実にシミュレートしたゲームだ。何てったってオープニングがカッコイイ。ごきげんなアニメーションなのだ。オープニングの後は、早速どこかのチームの監督に就任することになる。球団は13球団(12球団を選択)。1チーム40人だからナント520人の選手が揃っているってワケだ。しかも全ての球団名、選手名、ユニフォームが変更自由なのダ。シーズンの開幕はキャンプからで、キャンプは国内、海外あわせて5つのキャンプ地が用意されている。このキャンプで弱点をじっくり補強するのだ。シーズン中は、監督の一日の時間の使い方が重要なポイントになる。自分の体調、精神力が指導に影響するし、新聞記者との付き合いも大切だ。一軍、二軍の入れ替えもあるし、ゲームのオーダー作り、練習、監督賞の授与などなど。
監督の毎日は大変なのでアル。
野球道で采配を振るう、あなたは名監督になれるか?

■MSX2対応版
¥7,700(消費税込)

この画面はPC-88によるもので

## この謎が、君に解けるか!!
# LIPSTICK.ADV

リップスティック・アドベンチャー

あのリップスティックがアドベンチャーになって帰って来た!! 画面を全て新しくして、なつかしのあのキャラクターが再登場。今度は見るだけではありません。会話もできれば♡♡♡もできる。もちろん画面の美しさは、あのリップスティックおなじみの、超・美しい画面です。

■MSX・3.5"2DD(3枚組)
■開発:フェアリーテール　6,800yen(消費税込)

# T&Eマガジン ディスクスペシャル 第2弾

絶賛発売中

内容さらにグレードアップ！

■MSX2/2+・3.5"2DD(2枚組)
■発売元：ブラザー工業タケル事務局
■企画開発：T&Eソフト

2,600yen(消費税込)

実際にプレイできるよ！

## サイオブレード名古屋弁バージョン

あのサイオブレードの名古屋弁バージョン(?)がこれだ！ 一部の地上シーンを実際にプレイしてみよう！ なんとメッセージはすべて名古屋弁になっとるんだぎゃ！

## グレイテストドライバー2Dスペシャル

T&EソフトのGDが体感できるぞ。迫力のカーレース。なんと、3人までの多人数同時プレイが可能、これはもう挑戦するしかないぞ。

**超新作情報**
T&Eソフトの新製品紹介です。

**不可思議回路**(読者の広場)
ユーザーからの手紙の紹介、開発後記などのコーナーです。

**実録ソフトウェアハウス**
T&Eソフトの出社から退社までを面白く紹介してくれますよ!!

**VS.ハイドライド3**
「ケムマキくん」という開発名物男(?)が登場。君と会話をしていくうちに、どんどんと成長してゆくのはいいけれど、突然訳の分からないギャグが出たり、話の腰を折ったり…と、もう大変。

**人工痴能ケム**
シューティングゲームだよん。ここに出て来るグーチョキパーUFOは、シューティングのテクニックを誇る君でもなかなかうなる敵キャラだぜ。

**スプライトエディター**
開発現地で実際に使っているプロ用グラフィックツール「ピクセル3」。その中に入っている「スプライトエディター」が使用できる。データとしてはハイドライドやレイドック2などが入っているぞ。

**ジャンケンゲーム第2弾**
シューティングゲームだよん。ここに出て来るグーチョキパーUFOは、シューティングのテクニックを誇る君でもなかなかうなる敵キャラだぜ。

# パワフルまあじゃん2 データ集 雅子ちゃん組

このデータ集は「今夜も朝までパワフルまおじゃん2」の〝エキサイトまあじゃん〟専用のデータ集です。さらにパワーアップした五十嵐夏美さん率いる新しい8人の女の子＋シークレットギャル、合計10人の女の子と朝までまあじゃんしちゃいましょう。

●このデータ集をご利用いただくためには「今夜も朝までパワフルまあじゃん2」のディスクが必要です。「パワフルまあじゃん」では使用できません。

■MSX2
■企画開発：デービーソフト

2,600yen(消費税込)

| 地域 | 店名 | 電話 |
|---|---|---|
| 札幌 | そうご電器YES 5F | (011)214-2850 |
| | パソコンショップハドソン | (011)205-1590 |
| 青森 | 電巧堂チエーン青森本店 | (0177)23-2356 |
| 盛岡 | テクノハウスエイトピア | (0196)23-4470 |
| | デンコードー盛岡本店 | (0196)54-2772 |
| 秋田 | 電巧堂チエーン秋田駅前本店 | (0188)34-3151 |
| 仙台 | デンコードー仙台本店 | (022)225-5290 |
| | デンコードーDac仙台東口店 | (022)291-4744 |
| | 庄子デンキコンピュータ中央店 | (022)224-5591 |
| 郡山 | うすい百貨店 | (0249)32-0001 |
| 福島 | 庄司デンキ粉又駅前店 | (0245)21-2011 |
| いわき | いわきマイコンショップ | (0246)23-0513 |
| 山形 | 庄子デンキ山形七日町本店 | (0236)42-1222 |
| 新潟 | PIC | (0252)43-5135 |
| | PICこばり店 | (0252)233-5791 |
| 長岡 | 丸専デパート 1F | (0258)33-4970 |
| 宇都宮 | K&P宇都宮 | (0286)62-0002 |
| 前橋 | パソコンランド21前橋店 | (0272)21-2721 |
| 高崎 | パソコンランド21高崎店 | (0273)26-5221 |
| 太田 | パソコンランド21太田店 | (0276)45-0721 |
| 伊勢崎 | パソコンランド21伊勢崎店 | (0270)21-3121 |
| 水戸 | 川又書店駅前店 2F | (0292)31-0102 |
| つくば | MIDORIつくば店 | (0298)55-3715 |
| 大宮 | ダイエー大宮店 7F | (0486)45-4147 |
| 川越 | 長崎屋川越新宿電気館1F | (0492)44-5461 |
| 上尾 | ボンベルタ上尾 | (0487)73-8711 |
| 松戸 | イトーヨーカドー松戸店 | (0473)68-5131 |
| 千葉 | ラオックス千葉店(PERIE 3F) | (0472)27-5318 |
| 八千代台 | ラオックス八千代台店 | (0474)85-2261 |
| 秋葉原 | 丸善無線ECCS 4F | (03)255-4911 |
| | ミナミ電気館 4F | (03)255-4040 |
| | サトームセン(メディアセンター) | (03)5256-3267 |
| | サトームセン(ラジオ館) 5F | (03)251-1464 |
| | サトームセン本店 5F | (03)253-5879 |
| | CVA秋葉原 2F | (03)258-3711 |
| | コム本店 | (03)251-1523 |
| 新宿 | ラオックス新宿店 | (03)350-1241 |
| 銀座 | マイコンベース銀座 1F | (03)535-3381 |
| 池袋 | ビックカメラ池袋東口本店 4F | (03)988-0002 |
| 渋谷 | 上新電機J&P渋谷店 1F | (03)496-4141 |
| 世田谷 | ヤマギワ玉川店(高島屋5F) | (03)708-1638 |
| 武蔵野 | ラオックス吉祥寺店 2F | (0422)21-3471 |
| 小金井 | サン家電小金井店 | (0423)85-3810 |
| 立川 | 丸善無線立川店(Will 6F) | (0425)27-6211 |
| 八王子 | ムラウチ電気 2F | (0426)42-6211 |
| | J&P八王子店(そごう 7F) | (0426)26-4141 |
| 昭島 | イトーヨーカドー 3F | (0425)46-1411 |
| 町田 | 東急ハンズ町田店 B1F | (0427)28-2603 |
| | J&P町田店 | (0427)23-1313 |
| 横浜 | ソフトクリエイト横浜店 | (045)314-4777 |
| | 横浜VIVRE21 7F | (045)314-2121 |
| | ダイエー戸塚店 3F | (045)881-1261 |
| | ICコスモランドあざみの | (045)901-1901 |
| | ICコスモランドかもい | (045)934-9636 |
| 川崎 | セキグチ川崎店 5F | (044)244-5421 |
| 藤沢 | WAVE EYE | (0465)43-1771 |
| 平塚 | 梅梅屋 | (0463)22-4147 |
| 厚木 | ラオックス厚木店オーディオ館 | (0462)22-2722 |
| 甲府 | システムインナカゴミ | (0552)28-3333 |
| 長野 | ダイエー長野店 7F | (0262)27-1311 |
| 松本 | イトーヨーカドー松本店 6F | (0263)36-2311 |
| | 遠兵 | (0263)32-6350 |
| 金沢 | うつのみや片町店 | (0762)21-6136 |
| 富山 | 丸の内カラー駅前店 | (0764)41-9075 |
| 福井 | PASわくわくメディア館 | (0776)23-7621 |
| | だるまや西武 7F AVC | (0776)27-0111 |
| 沼津 | メルバ沼津 | (0559)22-4858 |
| 静岡 | メルバ静岡 | (0542)54-5338 |
| 富士 | メルバ富士店 | (0545)51-8022 |
| 浜松 | メルバII | (0534)64-8412 |
| | ホーエー家電有楽店 | (0534)53-1441 |
| | マエダM&V | (0534)73-1691 |
| 名古屋 | 栄電社テクノ名古屋 | (052)581-1241 |
| | パソコンショップコムロード | (052)263-5828 |
| | ちくさ正文館書店ターミナル店 | (052)732-3601 |
| | カトー無線電機電気館 4F | (052)264-1534 |
| | 丸善無線 第一アメ横店 | (052)263-1626 |
| | 栄電社テクノ大須 | (052)252-0181 |
| | トップカメラ 4F | (052)971-0111 |
| | J&P大須店 | (052)262-1141 |
| 豊橋 | 栄電社テクノ豊橋 | (0532)52-1231 |
| 岡崎 | ジャスコ岡崎店 3F | (0564)23-4960 |
| 豊田 | ジャスコ豊田店/パソコンショップJPC | (0565)35-1761 |
| 岐阜 | 岐阜マイコンセンター | (0582)51-6338 |
| | パソコンショップコムロード岐阜店 | (0582)66-0288 |
| 大垣 | スイテック | (0584)89-8355 |
| 津 | Kawai無線OA 津店 | (0592)26-0111 |
| 四日市 | Kawai無線カデンワールド 四日市 | (0593)54-3366 |
| 松坂 | Kawai Bax店 6F | (0598)26-0111 |
| 大津 | 西武百貨店関西大津店 | (0775)25-0111 |
| 日本橋 | J&Pテクノランド | (06)634-1211 |
| | J&Pメディアランド | (06)634-1511 |
| | ニノミヤエレランド | (06)632-2038 |
| 難波 | ニノミヤパソコンランド難波店 | (06)643-3217 |
| 梅田 | ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店 | (06)341-2031 |
| | J&P阪急3番街店 | (06)374-3311 |
| 千里 | 中川ムセン千里店 | (06)832-9516 |
| 高槻 | 上新電機J&P高槻店 | (0726)85-1212 |
| 八尾 | 西武百貨店関西八尾店 | (0729)97-0111 |
| 奈良 | ニノミヤパソコンランド奈良店 | (0742)26-2003 |
| 京都 | J&P京都寺町店 | (075)341-3571 |
| 和歌山 | J&P和歌山店 | (0734)28-1441 |
| 神戸 | 星電社三宮本店C-ソフト | (078)391-8171 |
| | ダイエー三宮電器館パレックス | (078)391-7911 |
| | 上新電機三宮一番館 | (078)211-2111 |
| 姫路 | 上新電機J&P姫路店 | (0792)22-1221 |
| | 姫路コンピュータソフトコンパックス | (0792)94-8244 |
| 岡山 | 岡山VIVRE21 | (0862)32-8881 |
| 倉敷 | 倉敷ファソランド | (0864)25-4701 |
| 広島 | 松本無線パーツ | (082)243-4451 |
| | ダイイチパソコンCITY | (082)248-4343 |
| 高松 | Sound Check MOVE | (0878)61-6171 |
| 徳島 | 徳島そごう 7F | (0886)25-4056 |
| 高知 | デンキのタグチ | (0888)23-0181 |
| 松山 | ダイイチ松山パソコンCITY | (0899)31-6711 |
| 北九州 | ベストマイコン小倉パソコン館 | (093)551-6281 |
| 福岡 | ベストマイコン福岡店 | (092)781-7131 |
| | 寿屋エレデ博多 | (092)281-4411 |
| 長崎 | ベスト電器長崎新地店 | (0958)28-1333 |
| 熊本 | 寿屋本荘店 | (096)372-5411 |
| | ベストマイコン熊本パソコン館 | (096)332-4180 |
| 鹿児島 | ベスト電器鹿児島パソコン館 | (0992)23-2081 |
| 大分 | ベスト電器大分パソコン館 | (0975)32-9396 |
| 宮崎 | 宮崎寿屋百貨店 7F | (0985)27-4111 |
| 那覇 | ベスト那覇パソコン館 | (0988)61-0505 |

通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください。

**ブラザー工業株式会社**
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

●ファミリーソフト/CM版MSフィールド機動戦士ガンダム（先取り）ディスクステーション編●ゲームアーツ/サムシリーズ5●Bit²/シンセザウルスver2.0（先取り）●電波新聞社/BASICマガジンコーナー●ジャスト/天使たちの午後3～私が夢中にしてあげる～(デモ)●徳間書店/MSXFAN●コンパイル/ブラスターバーン・BGV(人魚姫)・デフォルメKIDS3・DS＃SP4デモ●ニデコ/ザイゾログ(レトロ)●アスキー/MSXマガジン

めーみそコネコネ COMPILE

# Disc station ディスクステーション 6号 DS#6

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO対応 2DD ♪ 2枚組1,940円（表示価格に消費税は含みません）

# 真夏の空に遊びの王国

8月8日発売

©創通エージェンシー・サン

9月8日発売

## Disc station ディスクステーション スペシャル 秋号 DS＃SP4

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO対応 2DD ♪ 3枚組3,880円（外税方式）

1枚目　忍者シューティング・アレスタ外伝
2枚目　ちるどれん うぉーず(SLG)
3枚目　・リバーヒルソフト/JBハロルド3(先取り)・ゲームアーツ/テグザー(レトロ)
・クリスタルソフト/クリムゾン2

DSイメージキャラ名前募集!!
豪華商品プレゼント!!

株式会社 コンパイル　広島市南区大須賀町17－5シャンボール広交210号
PHONE(082)263－6165(ユーザーテレホン)

## バックナンバーのお知らせ

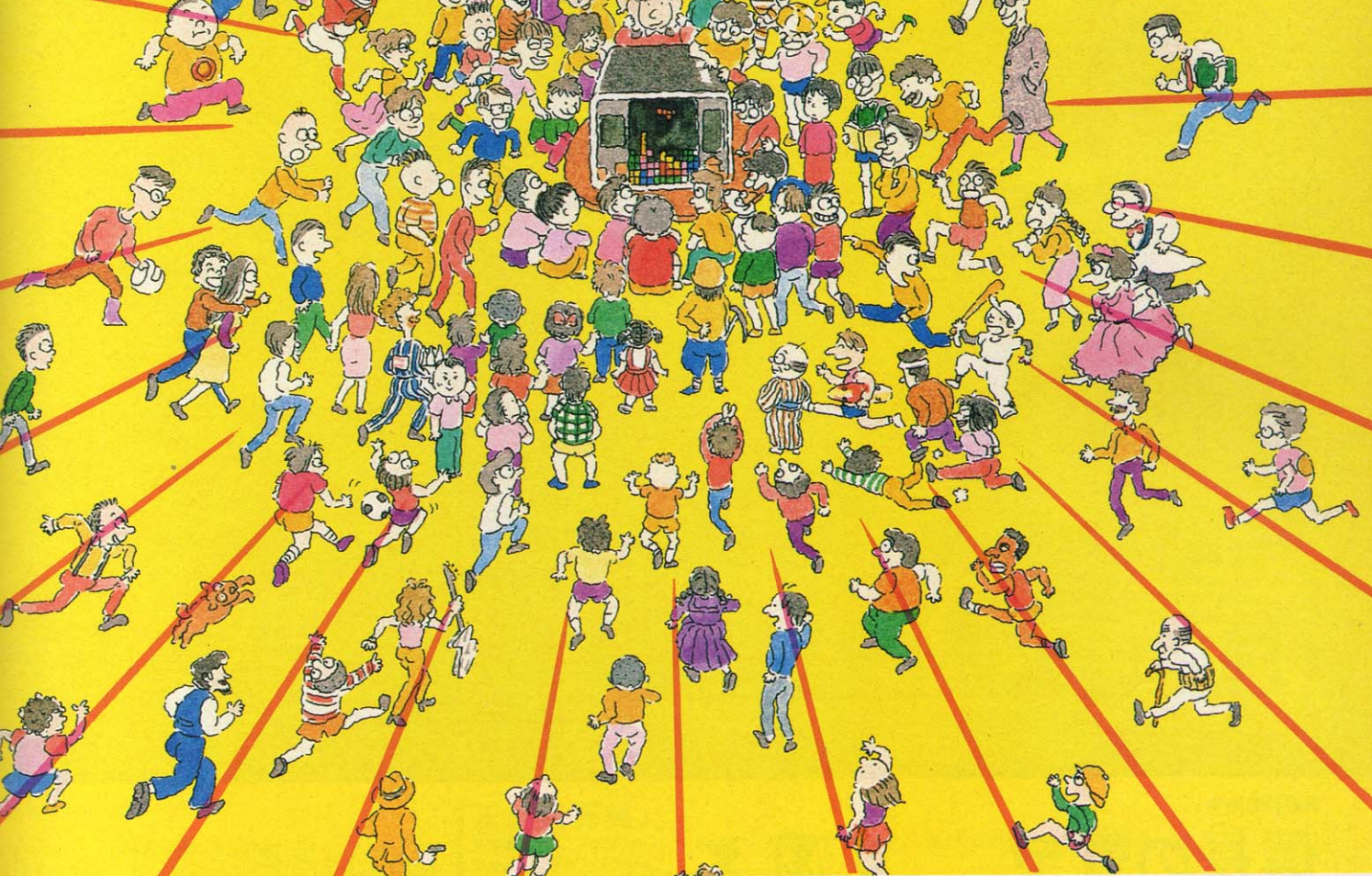
| | | | |
|---|---|---|---|
| DS＃0 | 980円 | DS＃2 | 1,980円 |
| DS＃1 | 1,980円 | DS＃3 | 1,980円 |

| | |
|---|---|
| DS＃SP(春号) | 3,980円 |
| DS※4 | 1,980円 |
| DS＃SP2(初夏号) | 4,800円 |
| DS＃5 | 1,940円 |
| DS＃SP3 | 3,880円 |
| 真・魔王ゴルベリアス | 7,800円 |

●表示価格に消費税は含まれておりません。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、商品の定価＋送料200円(速達なら400円)を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているＭＳＸ２・ＭＳＸ２＋のメーカー・機種を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ

### ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでＯＫ。後は商品が一週間位で届くのを待つだけ郵便屋さんが待ち遠しくなるね。DS＃0、1、2、3は、TAKERUでも買えます。

シンプルだけどおもしろい。全面クリアまでやめられない。
いま、話題独占のテトリスに待望のROM版が8月25日新発売。
7種のブロックがキミの直感と頭脳に挑戦するゾ。
さぁ、チャレンジ。テトリスはキミの想像をこえている。

■MSX2専用 メインRAM64K、VRAM128Kを必要とします。

| ROM版限定新発売 | DISK版好評発売中 |
|---|---|
| ¥6,800 | ¥6,800 |

※表示価格には消費税は含まれておりません。MSXはアスキーの商標です。

BPS (有)ビー・ピー・エス TEL.045-931-0151
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル5F

天下を騒がす好漢、無頼漢、美女、毒婦…。
108人の魔星が揃い、
腐敗政治の悪を糾す!
火計、妖術飛び交う戦場を舞台に、
反骨の英雄達が繰りひろげる
驚天動地の一大活劇!!

**MSX2(ディスク版)8月下旬発売**

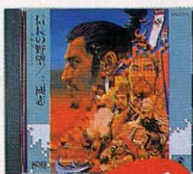
9,800円/withサウンドウェア(CD付)12,200円
MSX2(4メガROM版)9月下旬発売予定
11,800円/withサウンドウェア(CD付)14,200円

●ハンドブック:1,860円
●サウンドウェア CD:2,900円/テープ:2,600円
※パッケージ写真はPC-9801のものです。

# [水滸伝]
## 天命の誓い

■サウンドウェア

## 信長の野望/三國志

勇壮なオーケストラ、炎と燃えるヴァイオリンソロ、一変して幻想的な世界を奏でる中国古楽器の音色。日本、中国それぞれの戦乱の世が、絵巻物を見るがごとく繰り広がる!

CD:2,900円/テープ:2,600円

## 正社員募集

募集職種:SE、プログラマー、ハード技術者、出版・編集、デザイナー、音楽ディレクター、営業、業務、総務、経理
勤務地:横浜市港北区日吉
待遇:当社規定による優遇。1989年度大卒初任給18.5万円(住宅手当込み)。賞与年3回 7.5ヶ月(1988年度実績)。昇給年1回。社員寮有。全社員海外研修旅行。各種保険完備。完全週休2日制(1990年度)。
資格:18~32才迄。高卒以上。
会社説明会を開催します。8月22日(火)、9月21日(木)。
参加ご希望の方は、履歴書、参加希望日を下記までご送付下さい。追って連絡致します。秘密厳守。
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 株式会社 光栄 総務部 Tel.044-64-3111

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎044-61-1100(パソコン専用) ☎044-61-8000(ファミコン専用)

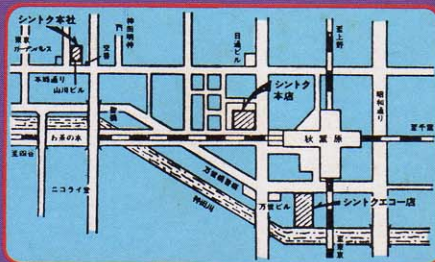
■当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
■MSXマークはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
■価格には消費税は含まれておりません。

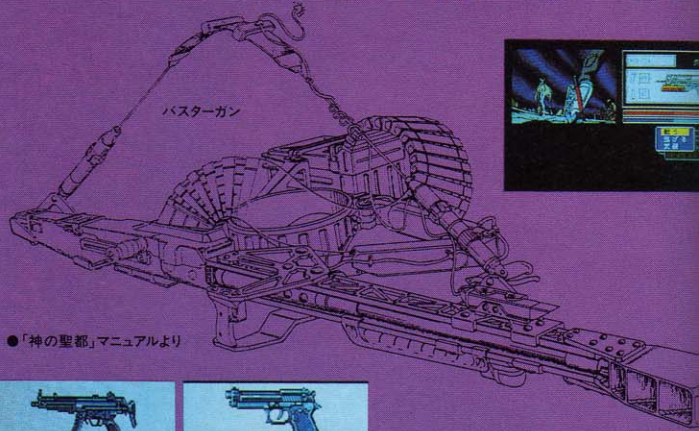
## 広大なストーリーと巧みに練り上げられたシナリオ

メイングラフィック130以上、グラフィック総数700!!
400字詰め原稿用紙800枚以上のメッセージデータ
シネマ感覚のB.G.M.30曲、迫真の効果音50数種
「歩く」、「走る」を撰択する移動コマンド

オリジナルカラーパッケージ。ウインドゥポケット付きの豪華箱だ!!
全227ページ！ 設定資料付きマニュアル。これはもう"本"だぜ!!
オリジナル8cmCDミニアルバム付(女性ヴォーカル入り)

『神の聖都』フェア開催
## 8/20シントクエコー店が『神の聖都』に染まる!!
●8月20日午後1時より、シントクエコー店3Fにて『神の聖都』フェアを開催します。

▲おかげさまで大盛況!!
J&P町田店、渋谷店

シントクエコー店 〒101 東京都千代田区外神田1-16-9 TEL. 03(255)0281代

これがAVG!?
現用兵器VSモンスターの迫力の戦闘シー
シュミレーション要素を取り入れたバトルモー

●「神の聖都」マニュアルより

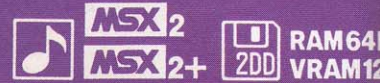
今、視覚伝達新理論
ハイパーヴィジュアルアドベンチャー
KAMINO MA

# 神の聖都

## オリジナルCD付き 8cmミニアルバム
プロミュージシャンのバンド演奏に女性ヴォーカル入りの本格
(2インチ24chマルチトラッキング)

## MSX2/MSX2+用封切迫る!!

●MSX-MUSIC対応
●ジョイスティック対応

●MSX2専用に描かれた16色パレットグラフィックス
●読み易さ重視の完全日本文表示(漢字ロム不要)

3.5"2DD 4枚組 標準価格¥9,80

只今デモンストレーションディスクプレゼントキャンペーン実施中!!
●『神の聖都』を予約すると発売前にデモディスクがお手元に直送されます。 詳しくは店頭でおたずねください。

ディスクステーション夏休み号
『神の聖都』先取りプレイ版掲載中!! よろしく

03(798)2760 担当 早川

本 社／〒108 東京都港区芝浦2-17-2
開発室／〒108 東京都港区芝浦1-14-8
TEL.03(798)2760代 FAX.03(798)22

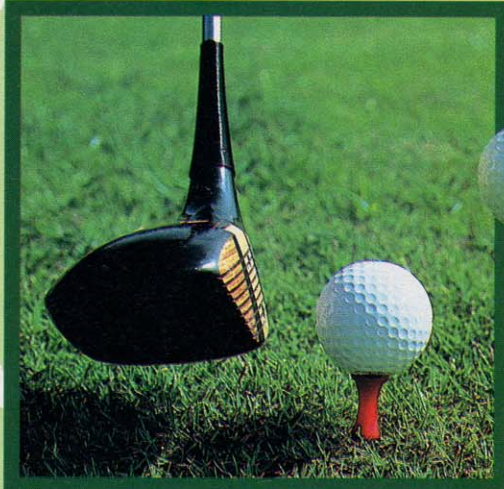
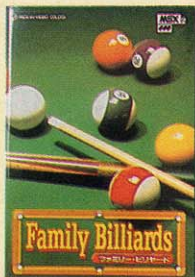
PANTHER SOFTWARE PRODUCTS CO., LTD.

もし、キミが女の子しかいない島に行ったら…どーするぅ?
わたし、『ガルパラ』のステファニー。ゲームの舞台になるアンマン島の王女よ。わたしに逢いたいアナタ…王宮まで来てね。わたしの望むモノを持って来てくれれば、イイコト教えてあげるワ…。
GIRLS PARADISE
ガールズ・パラダイス
楽園の天使たち
PC-88R/H/A/E版 ¥7,800(5"2D 5枚組)
PC-98シリーズ(3.5"、5")、FM77/AVシリーズ、X1シリーズ、MSX2/3.5"2DD、X68000版…現在開発中!
ADULT-ROLE-PLAYING-GAME
TWILIGHT ZONE III
長くて甘い夜
今度のトワイライトはここが違う!
●前作よりもR.P.G.色が濃くなって、BGMが増えたよ。
●自動マッピングがついて3D迷路の不得意な人も迷子にならないよ。
●プレイヤーの相手をする女性が増えたよ。
●体位攻撃のバリエーションが増えたよ。
各¥7,800円
■開発機種
PC-88R/H/A/E版、PC-9801/3.5"2DD、PC-98/5"2DD、X1/5"2D、MSX2/3.5"2DD
CAT FOOD
PET

# THE GOLF

## ザ・ゴルフ

秀逸のグラフィックス、多彩なプレー
楽しいストーリー展開をもったトーナメント

**これぞ究極の"ザ・ゴルフ"**

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示 ■現実のプレーを忠実にシミュレート ■試合の種類はマッチプレー、ストロークプレー、スキンズマッチ、ツームストーンと多彩。マッチプレー、ストロークプレーともに数種類のコースを用意。またスキンズマッチ、ツームストーンは同種のソフトでは初めて設定 ■トーナメントは芸能人大会、国内プロ大会、世界プロ大会の3トーナメント制。プレイヤーがどんどん成長してゆくRPGの手法を導入

### ファミリー・ビリヤード Family Billiards

名ハスラーと呼ばれたい!
本格的プールゲームがMSX2で登場!

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様(VRAM128K以上) ■¥5,800(税抜) ■MS-14

好評発売中

### 井出名人の洋介 実戦麻雀

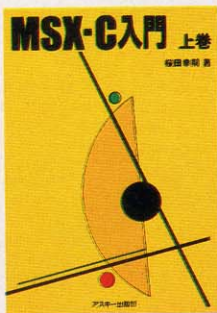
勝てば実力。負ければベンキョー。
これであなたも名人だ――――!

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様(VRAM128K以上) ■¥6,800(税抜) ■MS-18

 はアスキーの商標です。

企画・開発・発売元 株式会社 パック・イン・ビデオ

**通信販売** 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、3%の消費税を加算して、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい(送料無料
〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F ㈱パック・イン・ビデオ PCソフト部

【マルチシナリオ・リンク方式を採用】
これまでのRPGでは、主人公と仲間は突然出会うものでした。しかし仲間たちはどこでどうして共に冒険することになったかを知った方が、より感情移入できるはずだと考えました。
そこで『クリムゾンII』ではマルチシナリオ・リンク方式を採用しました。
主人公でプレイする前に、仲間になる4人にひとりひとりのシナリオが用意されています。
はじめに4つのシナリオをクリアしてから、主人公の冒険が始まり、彼らをむかえに行くことになります。
見覚えのある場所で仲間を見つけたときの感激は、いっそう強くなるでしょう。
・すみずみまで計算されたゲームバランスの良さは、まさに完璧。
・戦闘中のオートキーなど、抜群の操作性を実現。
・山では高さを設定、海では初の潜水コマンドによって地上マップと同じ広さの海底の冒険も可能。
・マルチシナリオ・リンク、次々に起こるイベントなどで、ますます奥が深くなったゲームストーリー。
・4倍に広がったマップ、5人編成のパーティー、より強力な魔法、増強されたオリジナルモンスター、どれをとっても前作をはるかに超えるビッグスケールで登場。
3人の勇者が悪の支配者『クリムゾン』を倒してから50年後、世界に再び悪の影がしのびよる。
いま、伝説の宝玉を持つ5人の若者が、復活した『クリムゾン』の逆襲に立ち向かう。
最高の操作性と完璧なゲームバランス、そしてマルチシナリオ・リンク方式でさらに感動を深めた『クリムゾンII』。
CRIMSON II
新発売
MSX2／MSX2+
RAM64K VRAM128K
3.5インチ2DD(2枚組)
MSX MUSIC対応
ジョイスティック対応
7,800円(税別)
大型布製カラーマップつき!!
PC-88SR版 好評発売中 7,800円(税別)
ブログラマー急募】
アセンブラのできる方
話にてお問い合わせください。
ルバイトも可
STAC】
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。
ンタルやコピーを行うと、著作権法により厳しく処罰されます。
社はソフトレンタルに対する許可は一切いたしておりませんのでご注意ください。
通信販売のお知らせ】
現金書留の封筒を用意する。
ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。
商品の代金と消費税分を入れる。(送料は無料です。)★おつりのいらないように入れてください。
郵便局へ持って行く(速達も可!)あとは、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程でお届けいたします。
XTALSOFT
Personal Computer Software
クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪(06)-326-8150
ユーザーサポート
月曜～金曜10:00▶17:00
★広告中のメーカー希望小売価格には、消費税は含まれていません。
小売り段階で、小売実売価格に別途消費税がかかります。

# MSX-C入門 上巻

桜田幸嗣著　定価1,450円(税込み)(送料300円)

**MSXで、C言語による本格的なプログラミングを。決定版入門書の上巻・基礎編**

BASIC並みの手軽さで、高速なプログラムが作成できるCは、現在、プログラミング言語の主流になりつつあります。そんな中で本書は、MSX－Cによるプログラミングを志す人のために特に編集されました。今回の上巻は、C言語一般の基礎から解説を始め、その文法をひと通り理解することが目的で、下巻が実践編となります。しかし、本巻だけでも簡単なプログラミングは十分可能になるでしょう。今春発売されたVer1.2にも対応し、特にインストールの章では両バージョンについて個別に解説しています。

---

PC-8801シリーズ

## マシン語サウンド・プログラミング

日高　徹著　定価2,580円(税込み)(送料300円)

**FM音源を使用したサウンドツールを完全公開**

PC-88のFM音源はゲームのBGMを鳴らすためだけのものではありません。本書では、88で作曲、演奏を楽しみたい人のため、実際にゲームプログラマが作成した音楽演奏プログラムを全面公開し、基礎知識から応用まで詳細に解説します。

**DiSK ALBUM 35**
対応機種：PC-8800シリーズ　メディア：5-2D
価格5,800円(税別)(送料400円)

PC-8801mkIISR

## マシン語ゲーム・プログラミング

日高　徹著　定価2,580円(税込み)(送料300円)

**本格的ゲーム・プログラミング・テクニックを紹介**

基礎的なキャラクタの移動から、高度なスクロール型シューティング・ゲームまで、マシン語ならではの処理スピードを活かしたゲーム・プログラミングのテクニックを詳細解説。プログラム開発に必須のアセンブラも掲載しました。

**DiSK ALBUM 10**
対応機種：PC-8800シリーズ　メディア：5-2D
価格5,800円(税別)(送料400円)

---

## MSX2＋パワフル活用法

杉谷成一著　定価1,240円(税込み)(送料300円)

**MSX2＋をフル活用するプログラム集**

MSX2＋で拡張された住な機能である、19,268色同時表示・ハードによる横スクロールなどのグラフィック機能、JIS第2水準の日本語機能、オプションのFM音源までを詳しく解説。さらに各機能に対応するBASICのコマンドとプログラム、グラフィック、簡易漢字、FM音源それぞれのエディタなど、応用プログラムも豊富に掲載。ユーザーはもちろん、購入検討中の方にもおすすめです。

## HALNOTEツールコレクション

—パーソナル・ウィンドウシステム入門—

福本雅朗著　定価1,240円(税込み)(送料300円)

**HALNOTEがわかる解説&活用ツール集**

MacやDTPの世界で注目を集める、WYSIWYGやウィンドウの概念をMSX上で実現しているHALNOTE。そのワープロや作図ソフトにかわらない働きを解説し、環境まで十分に活用できるプログラムを豊富に掲載したツール集です。

**DiSK ALBUM 32**
対応機種：MSX2　メディア：3.5-2DD
価格3,000円(税別)(送料400円)

---

## 新版 MS-DOSが見えてくる本

アスキー出版局テクライト編著　定価1,480(税込み)(送料300円)

MS-DOSは「応用ソフトのプレイヤー」ではありません。OSとは何か、MS-DOSの真の役割は？といった基本を丁寧に解説、パソコンへの認識を飛躍的に高める好評入門書の全面改訂版です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー書籍／雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー**
●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年令・職業・電話番号・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

## ウィザードリィモンスターズマニュアル

ゲーム・アーツ著　ABE JAPON画　新書判　定価800円（送料200円）

ウィザードリィの世界の賢者ウラサムによるモンスター攻略本です。各モンスターの守りの堅さ、攻撃力やエピソードを紹介いたします。また、世界で初めてウィザードリィ全モンスターのイラスト化に成功しました。

## ウィザードリィ3 Legacy of Llylgamyn プレイングマニュアル

ゲーム・アーツ著　新書判　定価800円（送料200円）

賢者ウラサムは語る。これまで、いかに多くの冒険者がウィザードリィの世界に挑戦していったことか…。本書は、その第3の冒険に臨むに際し、必要なアイテム情報を満載したウィザードリィ3攻略マニュアルです。

## ウィザードリィプレイングマニュアル

ゲーム・アーツ著　ABE JAPON画　新書判　定価800円（送料200円）

ウィザードリィシリーズの第2弾です。読者からの要望の多かったアイテムと上手なキャラクタの育て方、呪文の効果的な使い方、迷宮内の仕掛や罠の紹介など、とっておきの情報を満載しています。

## ウィザードリィ4プレイングマニュアル

ゲーム・アーツ著　新書判　定価800円（送料200円）

高難易度を誇る、RPGの名作中の名作ウィザードリィ。本書は、その中でも最も難しいとされる最新作「ウィザードリィ4」の解説書です。ダンジョンのマップから、モンスター、アイテムのデータまで、完璧にフォローしました。

## ウィザードリィ2 Knight of Diamonds パーフェクトマニュアル

ゲーム・アーツ著　ABE JAPON画　新書判　定価800円（送料200円）

ウィザードリィの第1の迷宮を突破した勇者たちの第2の冒険に関する秘密の書です。第1部で新たに登場するモンスターについてのデータを紹介、解説するとともに、第2部ではゲームの攻略法を伝授します。

ファミリーコンピュータ
## ウィザードリィII攻略の手引き

須田PIN監修　ログイン編集部編　四六変型　定価800円（送料200円）

超人気の本格RPGのウィザードリィ待望の続編「リルガミンの遺産」、そのファミコン版向けの最も詳しい攻略本です。戦闘主体のゲーム性から、本文はモンスターズマニュアル、プレイングマニュアルの2編からなります。

## ウィザードリィ3 Legacy of Llylgamyn モンスターズマニュアル

ゲーム・アーツ著　ABE JAPON画　新書判　定価800円（送料200円）

ウィザードリィ第3の冒険であるシナリオ3「リガシィ オブ リルガミン」に棲むモンスター攻略のための手引き書です。すべてのモンスターをイラスト化し、ゲーム上のポイントを指摘しながら解説いたします。

## ウィザードリィ日記
### パソコン文化の冒険

矢野 徹著　四六判　定価1,650円（送料300円）

それは、パソコンを買ったことから始まった。63歳の翻訳家・作家である矢野徹氏が、全世界のコンピュータ・ゲームファンを熱くさせた、ロール・プレイング・ゲーム〝ウイザードリィ〟との付き合いを現実と幻想で綴った日記です。

表示価格はすべて税込みです。　●ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。

ASCII SOFTWARE
●ハイパーパズルゲーム
琉球
RYUKYU
好評発売中
単純明快お気楽プレイ型やみつきパズルゲーム
沖縄の雰囲気いっぱいの取り込み画像と、
独特のリズムが心地よい音楽をバックに、
トランプのポーカーの役を、タテ、ヨコ、ナナメにそろえて
得点を競う新感覚のパズルゲーム。
ルールは単純明快。単時間で遊べ、操作性も抜群。誰にでもスグ楽しめ、
しかも一度遊び始めたら、やめられなくなる面白さを持っている。
この楽しさは、やってみなけりゃわからない！
■X68000 5"2HD
価格5,800円
■MSX2/MSX2＋ 3.5"2DD 2枚組
価格4,800円
■PC-9801 5"2HD/3.5"2HD
価格 各5,800円
＊表示価格には消費税は含まれておりません。

# 頼もしい底力があります、DOS2。

256KB

## これからは、MSXで漢字対応プログラムまで開発できる。

日本語MSX-DOS2は、完全に日本語に対応。BASICで漢字対応のゲームやデータベースプログラムなどを作るのも夢ではありません。また、RAM内蔵カートリッジには256KBのメモリを搭載していますので、RAMディスクの容量はなんと160KB。※ MSX-DOS2 TOOLSの漢字エディタ(KID)を入れても130KBの余裕があります。残りのRAMディスクをどう使うかは、あなた次第。MSX-DOS2 TOOLSのコマンドを入れたり、MSX-C ver.1.2でC言語プログラミングしたりすることも可能です。この日本語MSX-DOS2の登場で、MSXの世界はますます広がっていきます。

※RAMディスクの容量は本体のRAM容量によって変わります。詳しくは「日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵」のパッケージをご覧ください。

MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使え、大容量メモリをサポート[ニホンゴ エムエスエックス ドス2]

# 日本語MSX-DOS2

■ 日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵 価格34,800円（送料1,000円） ●256KB RAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能） ●マニュアル一式 ● MSX2専用
■ 日本語MSX-DOS2 価格24,800円（送料1,000円）●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）●マニュアル一式●RAM128KB以上搭載の MSX2 専用、対応機種（ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256）

# DOS2専用の新PDTシリーズ、ついに登場。

**MSXを使ってプログラムを作成するための開発支援ソフト、PDT(プロフェッショナル ディベロップメント ツール)にも、DOS2専用の新シリーズが登場しました。このシリーズがあれば、さらに高度なプログラミングが可能です。日本語MSX-DOS2の威力をフルに活かして挑戦してください。**

## 新ＰＤＴシリーズ

### アセンブラでのプログラミングを実現するユーティリティソフトウェア

**MSX-DOS2 TOOLSは、日本語MSX-DOS2の持つ機能を活かし、アセンブラでのプログラミングを可能にします。特長/①プログラムの開発を側面から支えるTOOLコマンド(COMMAND2.COMやDOS2付属のユーティリティを除くコマンド23本と新たにRS-232Cコントロールのコマンド2本の計25本から構成)②高速漢字エディタ③アセンブラ、リンカ**

## MSX-DOS2 TOOLS

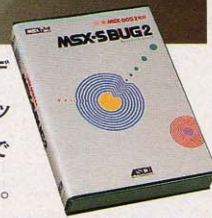
［エムエスエックス ドス2 ツールズ］

価格14,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用 ※MSX-DOS2 TOOLSをご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2が必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

### 大規模プログラムにも対応できるシンボリックデバッガ

**MSX-S BUG2は、日本語MSX-DOS2上で動作するシンボリックデバッガです。漢字や階層ディレクトリのサポートはもちろんのこと、デバッガ本体をDOS2のマッパーメモリ上に置くことにより、従来のS BUGでは対応できなかった大きなプログラムをデバッグできるようになりました。**

## MSX-S BUG2

［エムエスエックス エス バグ2］

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2 ※MSX-S BUG?をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

### 漢字のサポートが可能になったC言語コンパイラ

**MSX-C ver.1.2は、日本語MSX-DOS2上で動作し、ザイログニーモニックのアセンブラソースファイルを出力する2パス形式のC言語コンパイラ。特長/①漢字をサポート②階層ディレクトリをサポートし、コンパイルに必要なインクルードファイルが存在するディレクトリを環境変数で指定可能③標準ライブラリ関数を、従来の66個から102個に増強**

## MSX-C Ver.1.2

［エムエスエックス シー バージョン.1.2］

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用 ※MSX-Cver.1.2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

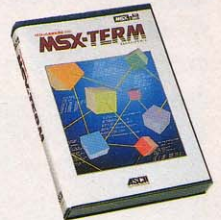
MSX-DOS2専用

新発売

---

MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。エディタなど、多彩な機能を装備しています。〔エムエスエックス ターム〕

新発売
価格12,800円(送料1,000円)

主な特長/■インターレスによる漢字40文字×25行表示。■エディタ機能：通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、逆スクロールバッファからのカット&ペーストができます。■逆スクロール機能■ファンクションキーの定義ができます。■自動運転に便利なマクロ実行機能：MSX-TERM言語により、オートダイアル、オートログイン、自動運転ができます。■プロトコル通信：XMODEMに加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTransIt2をサポート。PDSのアップロードやダウンロードなどに威力を発揮します。■MSX-JE対応：MSX-Write IIなどにより連文節変換での日本語入力が可能です。■日本語MSX-DOS2対応。

**対応機種：MSX2** 対応OS：MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2 メディア：3.5-1DD(2DDのディスク装置でも読み書き可能)

※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

---

**日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、高速で大容量のメディア(HD)をサポート**

## MSX HD Interface

［ハードディスク インターフェイス］

20MB、40MBハードディスクに対応

価格30,000円(送料込)

新発売

**MSXで大容量メディアを扱えるHD Interface。対応するハードディスクは日本電気(株)のPC-9801-27互換の20MBおよび40MBのもので、40MBについてはパーティションを設定することでご使用になれます。MSX2、MSX2+対応**

※HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み、お問い合わせは、(株)アスキー直販部(TEL03-486-7114)までお願いいたします。

対応ハードディスク一覧表(五十音順)　'89年7月8日現在

| メーカー | 機種 | 容量 | メーカー | 機種 | 容量 |
|---|---|---|---|---|---|
| (株)アイシーエム | MC-20EX ※ | (20MB) | ロジテック(株) | LHD-32NR | (20MB) |
| | MC-40S ※ | (40MB) | | LHD-32HR | (20MB) |
| アイテック(株) | IT H-320S | (20MB) | | LHD-32V | (20MB) |
| | IT MJ4 | (40MB) | | LHD-34HR | (40MB) |
| (株)ウィンテク | HD404HS | (40MB) | | LHD-34SR | (40MB) |
| (株)グロリアシステムズ | GHD-340 | (40MB) | | LHD-34V | (40MB) |
| コンピュータリサーチ(株) | CRC-HD2A | (20MB) | | | |
| | CRC-MH4 | (40MB) | | | |
| 緑電子(株) | DAX-H1 | (20MB) | | | |
| | DAX-H5V | (40MB) | | | |
| (株)ランドコンピュータ | LDP-521A | (20MB) | | | |
| | LDP-541A | (40MB) | | | |

※増設機用別売ケーブルが必要です。

●この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。



■カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。

〒107-24東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル(株)アスキー営業本部TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

# MSXゲーム徹底解析

麦わら帽子、すいかに風鈴。夏だということを感じさせる季節になったね。クーラーのよくきいた部屋で、ゲームするのもいとおかし。さて、今月も徹底解析の始まり始まり。



# 信長の野望・戦国群雄伝

**先月号の特集で紹介したように、みんなが待ち望んでいた光栄の新作『信長の野望・戦国群雄伝』が発売された。壮大なスケールのもと、有名無名の数多くの戦国武将が登場するこのゲーム、心ゆくまで十分に楽しんでみて！**

■光栄　MSX2　9,800円[税別](2DD)

## 戦乱の世の統一を目指せ！

期待の新作、『信長の野望・戦国群雄伝』が発売されて、早くも1ヵ月が過ぎた。光栄の歴史シミュレーションファンだったら、もちろんプレイしているはずだね。どっぷりとハマったでしょ？　とにかく、このテのシミュレーションは電源を入れてゲームをスタートしたら最後、なかなかやめられないのだ。このターンが終わったらとか、あと10分たったらやめようと思うんだけど、もうチョットもうチョットって感じでズルズルと時間がたってしまう。こんな経験、誰でもあるんだろうなあ。時間を忘れて没頭してるわけだ。こんなに夢中になれるゲームがあって、ハッピーですな、お互い。

あっ、そーいえば9月ぐらいに戦国群雄伝のROM版が発売される予定らしい。ディスクドライブがなかった人も、これで楽しめるようになるね。さらに戦国群雄伝仲間が増えるってもんだ。

で、先月はホントにアウトラインしか紹介できなかったんで、今月はもっともっと深く掘り下げていくことにするぞ。今回は、1560年から始まる〝群雄割拠〟と1582年からの〝信長の野望〟という2つのシナリオのうち、群雄割拠を中心に取り上げることにする。ここで勝利をつかむための基本戦略を、じっくりとお教えしようとゆーつもりなのだ。みんなしっかりチェックしてほしい。

その前に基本的なポイントを押さえておこう。戦国群雄伝の特色といえば、なんといっても〝人〟が大きなウエイトをしめていることだ。総勢200名を超す武将が登場して、ゲーム進行に鮮やかな彩りを加えているのだ。能力値が高く、プレイヤーが行なおうとする政策について、軍師としてひとつひとつアドバイスしてくれる優秀な武将もいれば、こいつどーしよーもナイな、という頼りにならないヤツもいる。

⬆戦争を仕掛けるには、タイミングが重要なのだ。敵が弱っているなと思ったら、すかさず攻め込もう！

だけど、能力値が低い武将でも、どこかで活躍する場があるはず。それを見つけてやって、適材適所というか、うまく人材を活用することができてこそ優秀な大名といえるだろう。それが、やがては全国統一へとつながるのだ。

また、戦国群雄伝に新しく導入されたゲームシステムの概念に、〝行動力〟というのがある。これは要注意。コマンドの回数制限がなくなった代わりに取り入れられたもので、コマンドを実行するのに必要な数値。たとえば開墾を行なおうとした場合には50、家臣教育だと90の行動力が消費されるのだ。行動力は毎月、その武将の持っている政治力の約30パーセントが補充される。政治力が高い武将というのは、ここでも有利なのだ。

ということは、同じ武将に立て続けにコマンドを実行させると、数ヵ月の間使いものにならなくなることもある。行動力が増えるまで時間がかかるもんねー。また、そうやって毎月ストックされる行動力の最大値は200までだ。

やがてゲームが進んでいくと、大名とて人の子、寿命が来たり、戦争や暗殺などで死んでしまうことがある。そーゆーときでも、後継者がいればゲームを続けることができるのだ。ただし、この恩恵は3代目までなので注意してくれ。

## 国造りに励むのだっ!

このゲームの基本は国造りに始まり、国造りに終わる、なーんてね。でもこれは言い過ぎじゃない。地道にコツコツとプレイしていくことがカンジンなのだ。国を経営するという感覚が要求されていると思っていい。ちょっと聞いたところによると、最近ビジネスマンの間でシミュレーションゲームが話題になっているらしい。経営感覚を養えるとかいって、ゲームをやっているのだ。ま、うなずける話ではあるけどね。それにしても、スゴイことだと思いません?

それはさておき、とにかく上の地図を見てほしい。群雄割拠のシナリオスタート時における各大名の支配地域だ。よく見てみると、中国地方の毛利のように、最初から3ヵ国を支配していて敵と接していない供給国を持っている大名がいるかと思えば、浅井のようにまわりを取り囲まれている大名もいる。さまざまなのだ。

ただ、選ぶ大名によって多少の有利不利があったとしても、ものすごい実力差がついているわけじゃないから、どこを選んでプレイしても全国統一は狙えるはずだ。この中でとくに初心者向けとしてオススメできる大名は、毛利、武田、織田だろう。

毛利はさっきも少し触れたように、地の利がある。昔から勝負ごとは、〝天の時、地の利、人の和〟が重要で、それが勝つための3点セットと呼ばれている(よ一な気がする)。ただ、優秀な武将がそれほど多くないのは苦しいかもしれない。戦争に勝って、優れた武将を配下に加えることが、必要だろう。

逆に武田は、優秀な武将が揃っていて、そこにとっても魅力を感じてしまうのだ。優秀な人材がたくさんいるということは、このゲームでは有利なのだ。

織田信長の場合は、これはもう積極策につきる。領土を拡張するために、果敢にビシバシ攻め込んでいくのだ。そうすればうまくいくかも、ネ。

では、どーやってゲームを進めていけばいいか、それが問題だ。何度もいうようだが、戦国群雄伝では国造りが基本。これをおろそかにすると、痛い目にあうぞ。開墾や町投資などで国力を高めていく必要がある。軍備に関しては、確かに兵が多いほうがいいに決まっている、が、しかしだ。そうかといって、無理に徴兵などを行なうのは、まったくの逆効果。国力を上げてから部隊を強力にするというのが理想だ。

また、いつもまわりの国と緊張状態にあるのは、決していいことじゃない。同盟や婚姻をうまく活用しよう。

キミのプレイしだいでは、どの大名でも天下統一の可能性があるのだ。大胆にそして細心にプレイしてみてくれー。

⬆取引をとおして、国の財政を豊かにするのも、大名の大事な役目なのだ。

⬆このように、貢ぎ物を持ってきてくれることもあるのだ。もらえる物は全部もらっときましょ、ねえ。

## 配下の武将がモノをいう!?

ゲームスタート時に、どの大名でプレイしようかとアタマを悩ませている人が多いんじゃないかな。選んだ大名によってその後の展開が左右されるのは、トーゼンといえば当然な話。そこでポイントになるのは、国の地理的な有利さと優秀な武将がいるかどうかだ。

地理上、地勢学上からいうと、最初から供給国を持っていて、さらに国境を接している国が少ないほうが断然有利。また、配下の武将で能力が高い、〝軍師〟がいる国だと、政策を行なうときに心強い。

というわけで、有力大名(国)の数値の初期設定と配下の武将の能力値を表にしてまとめてみた。これらの値は、ゲームスタート直後の疫病の発生などで多少変化することがあるので、そのつもりで。

やっぱり能力の高い武将がたくさんいるほうが、戦いやすいのは確かだ。ただ、みんながみんな能力が高いわけじゃない。それなりに……、というヤツもたくさんいる。そういう武将たちの活躍の場を与えるのも大名の役目になる。供給国から金や兵糧を運ぶ武将にするなど、活かす方法はいくらでもあるはずだ。

このゲームは人がモノをいう。数多くの武将を活用し、また、治めている国の住民たちをまとめていけるかに勝敗がかかっている。

◀全部で28人いる中から、自分が担当する大名を選ぶ。いい結果を出せるかどうかはキミにかかっているのだ。

### 尾張大名 織田信長

| 金 | 兵糧 | 石高 | 治水 | 商業 | 文化 | 人口 | 民忠 | 城 | 兵士 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 205 | 200 | 199 | 80 | 197 | 288 | 2230 | 81 | 163 | 120 |

| 氏名 | 政治 | 戦闘 | 魅力 | 野望 | 忠誠 | 兵士 | 訓練 | 武装 | 部隊 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 織田信長 | — | — | — | — | — | 40 | 80 | 73 | 騎馬 |
| 羽柴秀吉 | 95 | 88 | 87 | 85 | 98 | 10 | 64 | 63 | 足軽 |
| 滝川一益 | 61 | 79 | 65 | 72 | 81 | 12 | 72 | 61 | 足軽 |
| 丹羽長秀 | 72 | 75 | 69 | 68 | 85 | 15 | 66 | 60 | 足軽 |
| 佐久間信盛 | 70 | 54 | 70 | 65 | 83 | 16 | 62 | 79 | 鉄砲 |
| 柴田勝家 | 67 | 84 | 68 | 70 | 86 | 17 | 65 | 70 | 騎馬 |
| 前田利家 | 58 | 70 | 68 | 59 | 87 | 10 | 63 | 62 | 鉄砲 |

### 甲斐大名 武田信玄

| 金 | 兵糧 | 石高 | 治水 | 商業 | 文化 | 人口 | 民忠 | 城 | 兵士 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 201 | 208 | 119 | 85 | 177 | 245 | 1355 | 84 | 154 | 159 |

| 氏名 | 政治 | 戦闘 | 魅力 | 野望 | 忠誠 | 兵士 | 訓練 | 武装 | 部隊 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武田信玄 | — | — | — | — | — | 50 | 89 | 80 | 騎馬 |
| 穴山信君 | 54 | 58 | 75 | 77 | 83 | 16 | 74 | 69 | 騎馬 |
| 小山田信茂 | 62 | 69 | 72 | 70 | 86 | 14 | 71 | 66 | 騎馬 |
| 山本勘助 | 90 | 90 | 80 | 79 | 89 | 13 | 84 | 79 | 足軽 |
| 武田勝頼 | 71 | 73 | 91 | 76 | 97 | 16 | 78 | 75 | 騎馬 |
| 武田信兼 | 46 | 55 | 89 | 66 | 93 | 15 | 69 | 60 | 騎馬 |
| 武田信繁 | 79 | 72 | 92 | 71 | 95 | 20 | 77 | 78 | 騎馬 |
| 武田義信 | 55 | 76 | 92 | 77 | 81 | 15 | 78 | 78 | 騎馬 |

### 越後大名 上杉謙信

| 金 | 兵糧 | 石高 | 治水 | 商業 | 文化 | 人口 | 民忠 | 城 | 兵士 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 197 | 210 | 165 | 78 | 134 | 252 | 3770 | 89 | 200 | 145 |

| 氏名 | 政治 | 戦闘 | 魅力 | 野望 | 忠誠 | 兵士 | 訓練 | 武装 | 部隊 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 上杉謙信 | — | — | — | — | — | 50 | 85 | 81 | 騎馬 |
| 柿崎景家 | 26 | 76 | 49 | 52 | 85 | 17 | 67 | 78 | 騎馬 |
| 直江景綱 | 79 | 41 | 72 | 61 | 87 | 15 | 78 | 79 | 足軽 |
| 宇佐美定満 | 75 | 88 | 71 | 49 | 81 | 13 | 77 | 72 | 騎馬 |
| 長尾政景 | 63 | 60 | 75 | 50 | 80 | 15 | 68 | 61 | 足軽 |
| 上杉景信 | 67 | 31 | 80 | 42 | 88 | 17 | 68 | 62 | 騎馬 |
| 斎藤朝信 | 31 | 67 | 65 | 72 | 84 | 18 | 65 | 67 | 騎馬 |

## 相模大名 北条氏康

| 金 | 兵糧 | 石高 | 治水 | 商業 | 文化 | 人口 | 民忠 | 城 | 兵士 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 187 | 191 | 145 | 75 | 172 | 260 | 1400 | 72 | 550 | 125 |

| 氏名 | 政治 | 戦闘 | 魅力 | 野望 | 忠誠 | 兵士 | 訓練 | 武装 | 部隊 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北条氏康 | — | — | — | — | — | 50 | 83 | 80 | 騎馬 |
| 松田憲秀 | 68 | 43 | 63 | 70 | 80 | 15 | 70 | 67 | 鉄砲 |
| 狩野泰光 | 30 | 15 | 45 | 59 | 81 | 13 | 62 | 66 | 足軽 |
| 北条綱成 | 87 | 83 | 84 | 83 | 90 | 18 | 79 | 68 | 騎馬 |
| 北条氏政 | 74 | 56 | 93 | 78 | 97 | 19 | 76 | 75 | 騎馬 |
| 風魔小太郎 | 11 | 85 | 64 | 10 | 100 | 10 | 100 | 80 | 足軽 |

## 駿河大名 今川義元

| 金 | 兵糧 | 石高 | 治水 | 商業 | 文化 | 人口 | 民忠 | 城 | 兵士 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 183 | 184 | 133 | 73 | 170 | 256 | 1085 | 75 | 179 | 118 |

| 氏名 | 政治 | 戦闘 | 魅力 | 野望 | 忠誠 | 兵士 | 訓練 | 武装 | 部隊 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 今川義元 | — | — | — | — | — | 48 | 76 | 71 | 騎馬 |
| 興津清房 | 43 | ? | ? | ? | ? | 15 | ? | ? | 足軽 |
| 葛山氏元 | 27 | 38 | 58 | 47 | 80 | 17 | 60 | 51 | 騎馬 |
| 由比正信 | 25 | ? | ? | ? | ? | 13 | ? | ? | 足軽 |
| 今川氏真 | 15 | 13 | 60 | 20 | 99 | 10 | 40 | 41 | 騎馬 |
| 荻清誉 | 30 | ? | ? | ? | ? | 15 | ? | ? | 鉄砲 |

## 三河大名 徳川家康

| 金 | 兵糧 | 石高 | 治水 | 商業 | 文化 | 人口 | 民忠 | 城 | 兵士 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 162 | 168 | 137 | 76 | 166 | 278 | 1845 | 86 | 140 | 121 |

| 氏名 | 政治 | 戦闘 | 魅力 | 野望 | 忠誠 | 兵士 | 訓練 | 武装 | 部隊 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 徳川家康 | — | — | — | — | — | 40 | 68 | 73 | 騎馬 |
| 服部半蔵 | 20 | 86 | 80 | 80 | 100 | 10 | 99 | 84 | 足軽 |
| 本多忠勝 | 43 | 84 | 65 | 71 | 85 | 13 | 63 | 60 | 騎馬 |
| 榊原康政 | 56 | 79 | 60 | 61 | 83 | 13 | 56 | 61 | 足軽 |
| 酒井忠次 | 79 | 58 | 63 | 68 | 84 | 15 | 60 | 64 | 足軽 |
| 石川数正 | 81 | 50 | 67 | 72 | 87 | 16 | 59 | 65 | 足軽 |
| 鳥居元忠 | 61 | 69 | 63 | 59 | 80 | 14 | 60 | 60 | 鉄砲 |

## 山城大名 足利義輝

| 金 | 兵糧 | 石高 | 治水 | 商業 | 文化 | 人口 | 民忠 | 城 | 兵士 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 225 | 184 | 119 | 48 | 259 | 359 | 3655 | 68 | 126 | 99 |

| 氏名 | 政治 | 戦闘 | 魅力 | 野望 | 忠誠 | 兵士 | 訓練 | 武装 | 部隊 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 足利義輝 | — | — | — | — | — | 40 | 52 | 52 | 騎馬 |
| 和田維政 | 59 | 52 | 58 | 54 | 88 | 12 | 48 | 41 | 鉄砲 |
| 京極高吉 | 51 | ? | ? | ? | ? | 13 | ? | ? | 足軽 |
| 細川藤孝 | 80 | ? | ? | ? | ? | 20 | ? | ? | 騎馬 |
| 柳沢元政 | 34 | ? | ? | ? | ? | 14 | ? | ? | 鉄砲 |

## 安芸大名 毛利元就

| 金 | 兵糧 | 石高 | 治水 | 商業 | 文化 | 人口 | 民忠 | 城 | 兵士 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 170 | 181 | 110 | 76 | 172 | 235 | 1575 | 89 | 131 | 126 |

| 氏名 | 政治 | 戦闘 | 魅力 | 野望 | 忠誠 | 兵士 | 訓練 | 武装 | 部隊 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 毛利元就 | — | — | — | — | — | 50 | 78 | 76 | 騎馬 |
| 児玉就忠 | 72 | ? | ? | ? | ? | 14 | ? | ? | 足軽 |
| 国司元相 | 31 | 40 | 52 | 49 | 81 | 13 | 56 | 43 | 足軽 |
| 清水宗治 | 79 | ? | ? | ? | ? | 16 | ? | ? | 騎馬 |
| 毛利隆元 | 84 | 79 | 93 | 77 | 93 | 20 | 75 | 75 | 騎馬 |
| 平賀広相 | 42 | ? | ? | ? | ? | 13 | ? | ? | 鉄砲 |

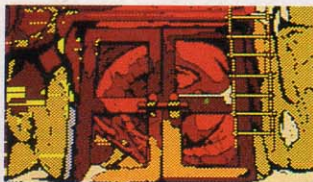
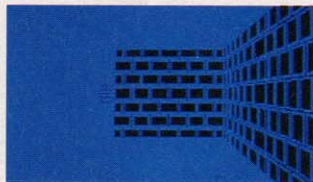
# CHAOS ANGELS

カオスエンジェルス

**呼ばれて飛び出てジャジャジャジャーン。というわけで、ちょっとエッチなRPG『カオスエンジェルス』ふたたび登場。結局のところ、みんなエッチが好きなんだから。**

**ホント困ったモンなんだなあーっ、フォッ、フォッ。**

なぜか、えらい勢いで売れている『カオスエンジェルス』。今回は7月号の〝RPGアナザーランド〟に続いての、徹底解析第2弾。5階、6階、そして謎の階までを紹介しちゃうぞ。その前の階については、7月号を見てもらうことにして、持ってない人はバックナンバーなんかを買ってみたりするのも、いとをかしだったりして（さりげなく宣伝したりする）。

さて、このゲーム、いわゆるウイザードリィタイプの3Dダンジョン RPGなんだけど、出てくるモンスターがなぜか女のコのカッコをして登場する、とってもかわったRPGなのだ。しかも、モンスターを倒したときには、倒したモンスターとエッチすることができるというオマケまでついてる。グリコのオマケよりもちょっとうれしい気持ちにさせてくれるわけだ。このエッチっていうのが、通常のRPGソフトと大きく違うところ。なにしろ、エッチすることによって相手が持っていた能力を自分のモノにすることができて、その能力を使えばゲームを有利に進められるんだから、エッチしないだけ損ってコト。やたらとおかたい人は損を見るってわけ……。

⬆扉の横にかかっているのが非常階段だ。

⬆塔の中にはなぜか巨大なプールがある。

## 5階以上をばばーんと紹介!!

■アスキー　MSX2　7,800円［税別］（2DD）

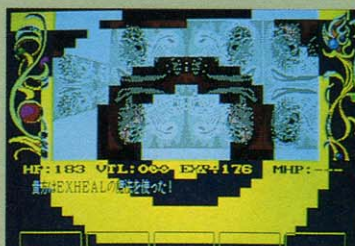
この特殊能力、種類がけっこうある。たとえば、ハーピーとエッチすると〝歌をうたうこと〟を覚える。モンスターとの戦闘中にこの能力を使うと敵の攻撃を止めることができるのだ。ほかにも中国風の女の子の〝体力回復〟や、バブリースライムの〝分身〟なんか塔の冒険をしていくうえで、かなり役に立ってくれるのだ。もっとも、いくら役に立つといっても使用回数には限りがあるし、特殊能力を2つ以上同時に持つことはできないので、自分の状況にあった特殊能力を身につけておくことが大切。

そして一番注意をしなくちゃならないことはすべてのモンスターが特殊能力を持ってるわけではないということ。特殊能力を持ってないモンスターとエッチしちゃうとこちらが持っていた特殊能力を吸い取られてしまう。せっかく手に入れた能力を吸い取られたときの後悔は大きい。自分の欲望を抑えることも必要なのだ。

エッチについての教訓を十分頭にたたきこんだら、さっそく5階に挑むことにしよう。4階の非常階段を使うと楽に行けるから利用したほうがGoodだぞ。

⬆魔法の使い方を誤ると……。

## 登場する魔法の数は全部で7種類だ!!

ゲーム中に登場する魔法は塔の中に書かれている呪文を読むだけで使えるようになる。どこにどの呪文が書かれているかはわからないから、結局壁を全部見て歩かなくちゃならない。魔法を使うにあたっては宝石のついた魔法のアイテムが必要になる。通常のRPGのMPの代わりに宝石が減るってシステムなのだ。魔法のアイテムは1階と4階にあるから場所を確認して覚えておくこと。

⬆魔法を使った瞬間の画面がこれだっ。

### SONIC

振動を使い相手にダメージを与えることができる魔法。序盤戦にはかなり有効。硬い鎧なんかを着ている敵にはバツグンの効果を与える。宝石を1個使用。

### EXHEAL

HEALよりも強力な体力回復の魔法。体力がいっきに100ポイント近く回復する、強力なものだ。強敵との戦いがグッと楽になるぞ。使用する宝石の数は3個だ。

### EXIT

この魔法を唱えるとたちどころに塔の外に脱出することができる、とっても便利な魔法だ。戦闘中には使うことができないので注意が必要。宝石を2個使う。

### DOWN

この魔法を唱えることによって1階下におりることができる。ただし、おりた所に障害物があると困ったことになるのでマップで確認すること。宝石2個使用。

### HEAL

この魔法を使うと体力を回復することができる。回復する体力は30ポイント。ゲームの初期にはかなりお世話になる魔法だ。使う宝石の数は1個と、チープだ。

### SWIM

塔の中になぜか存在するプール。ここを探索するのにこの魔法は必要になる。ロの中に空気を湧きたたせ水中の行動を可能にする魔法だ。宝石を1個使う。

### UNDEAD

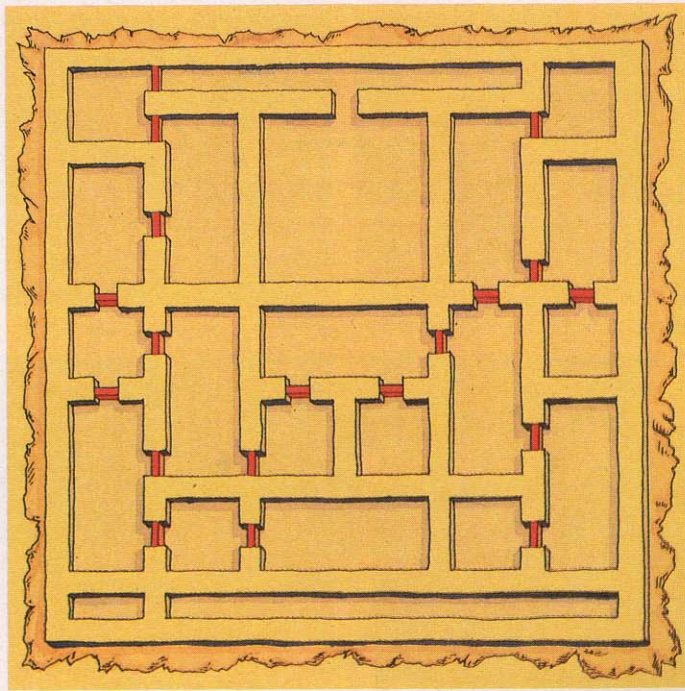
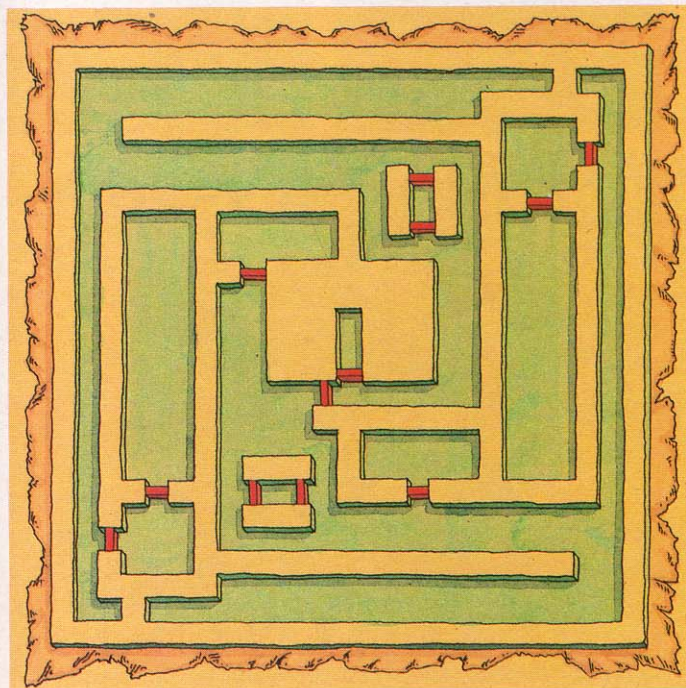
この魔法を唱えると死の恐怖から解放されるという伝説の魔法。結果を恐れるあまり使用した者の数は少ないといわれている。使用する宝石の数は不明。

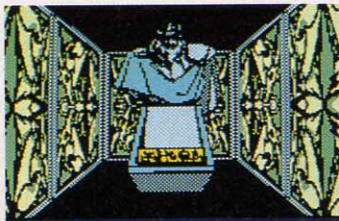
## 5階 十字架の階段の謎を解け！

さすがにこの階までのぼってくると、敵モンスターも強くなってくる。透明人間、ドッペルゲンガーなどいっぷう変わった敵に悩まされることだろう。しかし、なんといっても一番の悩みの種は上にのぼる階段の前に立ちふさがるバンパイアの存在だろう。不死の身体をもつ吸血鬼の彼女は倒しても倒しても何度も起き上がってくるのだからほんとにたまらない。

そんなとき、考えてほしいのがバンパイアの弱点だ。吸血鬼の苦手なものはニンニクと日の光、そして○○○。それさえわかればバンパイアを倒して上の階に進むことができるぞ。

この階の中央部にある階段をおりると4階の中央部に行くことができる。そこで意外な人物に会うことになるのだ。そしてその人に会うことによって、おぼろげながら感じていた塔の秘密の一端を、自分自身の目で確認することになるはずだ。

⬆なぜかたくさんの鎧がならんでいる。けっこう壮観な眺めではあるが謎といえば謎。
⬅中央部にある十字架の形をした階段。ここにはあるひとつの秘密が隠されているのだ。

## 6階 ベールを脱ぐ、塔の秘密！

賢者ハーンですらいまだかつて足を踏みいれたことのない6階。人跡未踏のこの階に初めておとずれた者の恐怖というヤツを実感として受け止めることができる階だ。なにしろ、この階のモンスターには通常の剣での攻撃は通用しない。ほとんどダメージを与えないうちにこちらがやられていっかんの終わり、というパターンの多いこと多いこと。ドラゴン系がはびこるこの階に通用するのは〝ドラゴンソード〞という剣だけなのだ。だから、この階を探索する前にその剣を見つける必要がある。〝ドラゴンソード〞のありかに関するヒントは、この階に上がってすぐの場所にある、ということ。

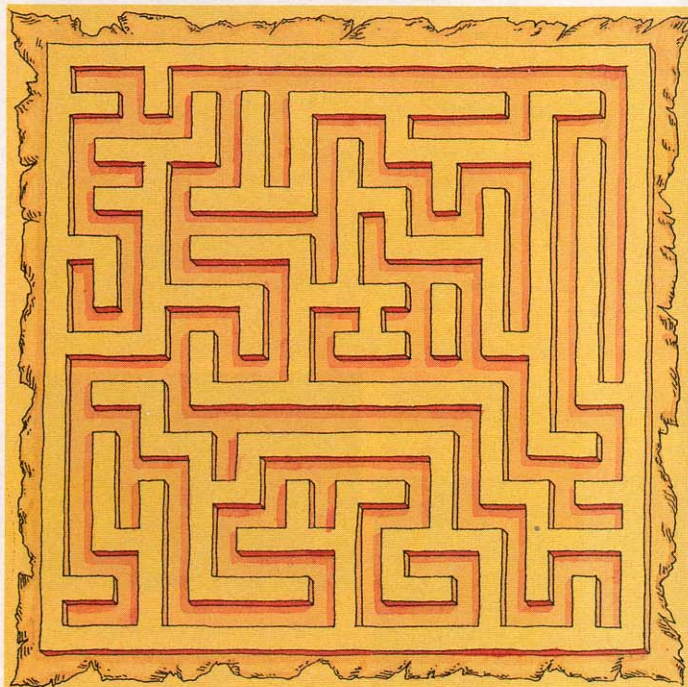
そして、この階を探索するうちに最後の謎にたどり着くことになる。この階の中央にある部屋のなかで見つけた本を読むことによって、この塔の存在理由を知ることになるのだ。それは想像を超えた意外なものだった……。

⬆上がってすぐに登場する謎の像。ある秘密を告げてくれるはずだ。何度も調べてみよう。
➡単調な塔の中でひときわ目だつ豪華な部屋。ここで重大な謎を知ることになるのだ。

## ?階 塔に隠されたもうひとつの階!?

6階建ての塔のはずなのに、なぜか存在するもうひとつの階。そう、この階のどこかに〝ドラゴンソード〟が眠っている。それを探し出さないうちはこの塔の謎の真相を解明することができない。

この階に登場してくるモンスターはみんなどっかで見たことがある奴ばかり。でもちょっとばかり違うところがある。それは、今まで倒してきたモンスターの幽霊たちが大勢出てくるということ。まあ、幽霊っていっても生前の姿とあまり変わらないんだけど、彼女たちの顔色も良くないし、なんかエッチしようって気が起こらない階ではあるね、ウン。

問題の剣を見つけることに成功しても、あるトラップに阻まれて簡単には手に入れられないようになっている。そのトラップを解消するためには、2つの〝蛙の像〟が必要になる。うまく手に入れることができたらいよいよ6階での冒険に突入だ。

⬆〝ドラゴンソード〟を守っているトラップがこれだ。どうもアブナイ気がするなあ。
⬅これが塔の1階に戻るための魔法のしかけ。ちょーっと不安げなものではあるけど……。

## 塔にはいろいろな秘密が…!!

ウロボロスの塔には秘密がある。使い終わって投げ捨てたはずのアイテムがしばらくするとなぜか、もとあった場所に戻っていたり、倒したはずのモンスターが復活していたりするのだ。まるでなにかの大きな力が塔全体を覆いつくしているよう。

じつはこの塔、月の満ちかけと大きな関係があるらしい。ゲーム中何度も自分のテントと塔を往復してるうちに塔に入った瞬間、自分の経験値を失ってしまったという経験は、このゲームをやった人なら誰でもあるハズだ。

そして、それがなぜか満月の夜と新月の夜(月のない夜)に起きるというこに気がつくだろう。そう、満月の夜と新月の夜にウロボロスの塔は新しく生まれ変わるのだ。手っとり早く言えば、パソコンのリセットボタンを押したときのように塔の中ではすべてが最初の状態に戻されるのだ。

だからその瞬間に塔にいた自分の経験値がなくなるのは当たり前というわけ。となると、満月の夜と新月の夜は自分のテントでおとなしくしているのが一番無難ということになる。もっともあまり何日もテントの中でくすぶってると身体がなまったという理由で経験値なんかが下がってしまうから注意しなくちゃいけないんだけどね。

ほかにも、この塔には数多くの秘密があるけれど、それはゲームを進めるうちにだんだんとわかってくる。「なぜ、敵モンスターは女の子ばっかりなのか」なんていう『カオスエンジェルス』最大、究極の疑問もゲームが終わったときには明らかになっている。

すべての疑問を解きあかすためにもプレイヤーは壁に書かれたメッセージをすべて読んでおかなくてはいけない。つまりウロボロスの塔の内部を隅から隅まで、メッセージを探しまわって調べることが必要となってくるのだ。断片的な情報をつなぎあわせて大きな謎にせまるっていうのは、RPGの基本だからね。

⬆満月の塔は闇に囲まれていて不気味だ。

## この男は誰だっ!?

⬆女の子しかいないハズの塔に登場した謎のおやじ。こいついったいなにもんだぁーっ。

# まだまだいるぞ 美少女が……!!

『カオスエンジェルス』の一番の楽しさは、登場するモンスターが美少女ばかりってこと。通常の3DダンジョンRPGってひたすら暗いじゃない。その点これはモンスターが出てきて華やかになるから、救われてるところがあるよね。モンスターが出てくるのが楽しいRPGって、めったにあるもんじゃないし。新しいモンスターが出てくるたびにエッチすることを考えちゃったり、全30種類のモンスターのエッチシーンを、すべて見てやろうなんて考えてる自分に気付いてひとりで赤面したりしてね。自分の意外な面を発見させられるゲームではあるね。ともあれ、前に紹介しなかった5階以上のモンスターを紹介しましょう。どの子が好みかな!?

### キメラ

6階のモンスターで意外と弱いのがこの子。これといった攻撃法を持ってるわけでもない正統派。ドラゴンソードが有効だったりするから使ってみよう。

### ワイバーン

かっこいい名前とは裏腹に、ちょっぴりおてんばな女の子って感じがするでしょ。でもその姿からは想像できないくらい強いので、びっくりしてしまう。

### サラマンダー

別名〝火龍〟と呼ばれているのがこのサラマンダーだ。彼女の放つ炎は岩をも溶かすと言われてるほど強力。レベルが低い勇者ではとてもたちうちできない。

### ドラゴンヌ

おフランス生まれの雰囲気を持つ彼女だが、おフランスの言葉は話せないみたい。戦闘中でも気高さを漂わせているように感じるのは気のせいだろうか。

### ケルベロス

狼を自分の周りにはべらしているのが彼女。狼の孤独みたいなものを感じさせる寂しそうな瞳が印象的だ。かなりの強さを持ってるから注意が必要。

### リッチ

長い柄のついた斧を持った死神の容姿を持つ彼女。縁起のいい名前のわりには、不幸をしょいこんでるような気がする。斧には十分に注意が必要だ。

### ミノタウロス

ギリシャ神話に登場するミノタウロスと同姓同名ではあるが、比べものにならないくらいかわいい姿をしている彼女。でも攻撃はなかなか強力だぞ。

### バンパイア

倒しても倒しても起き上がってくる姿はなかなか美しいものがある。登場した瞬間の顔よりもこちらに向かってくる時の顔のほうが100万倍かわいらしい。

### ミミック

突然ダンジョン内に登場する宝箱。しかしその箱の中からはこの女の子が登場する。いったいなんのために宝箱に入っているのかは誰も知らない。狭いのにね。

### 青龍

塔の中で唯一の純日本風美少女がこの子だ。でももしかしたら中国系なのかもしれない……。まあいずれにしてもオリエンタルな顔つきをしてるのは確かだ。

## そしてウロボロスの塔の謎とは……!?

「ウロボロスの塔の頂上を極めた者は人の求める色と欲のすべてを手に入れることができる」

この言葉が本当に意味することはいったいなんなのだろう。ウロボロスの塔の冒険を続けていくうちにそんな疑問にぶちあたる人はきっと多いことだろう。賢者ハーンの落書きは多種多様におよんでいる。水虫の特効薬の作り方から過去の国々が犯した過ちまで、賢者が賢者たるゆえんがよくわかるものばかりだ。なにしろ賢者はすべてを知っている者だから……。

落書きの中には魔法について記されているものが多い。黒の魔法を使う者と白の魔法を使う者の対立。そして賢者の魔法についてもいろいろと記されている。いくつか、引用してみるとしよう。

〝魔法には黒と白がある〟

〝黒は闇に根ざし白は光に因る〟

〝一般に黒の魔法の方が扱いが楽で効果も大きい〟

〝黒の魔法はその効果に倍して反動も大きい。淀みがちな闇を光とするからである〟

〝もちろん魔法使いの扱う魔法をあなどるのは危険である〟

魔法について記されている記述はこのほかにもまだまだたくさんある。そんなところから考えてみると賢者ハーンはこの塔がなに者かによって魔法をかけられた塔であるとにらんでいたようだ。

ウロボロスの塔の秘密、塔の最上階に待っているのはなにか。それはそこに到達したときにはじめてわかることだろう。すべては自分で確かめること。

⬆塔の最上階で待ち受けているものは？

⬆魔法の使い方を誤ると大変なことに…。

# 前半4ステージのマップを公開!

# アンデッドライン

UNDEADLINE

アクションRPGという新境地を開拓した内藤時浩氏が贈るニュータイプのシューティングが、この『アンデッドライン』。今月は前半ステージを攻略しよう。

■T&Eソフト
MSX2
6,800円[税別](2DD)

## 目指すは最終ステージなのだ!

『アンデッドライン』は、とにかく今までのシューティングとはひと味違うゲーム。その違いをひと言でいえば、SSS(ステージ・セレクション・システム)や、マイキャラの成長、キャラクターセレクトなどいくつもの独特なゲームシステムを採用していることだろう。

ステージ・セレクション・システムというのは、好きな順番でステージをプレイできるようにしたシステムのこと。この方式により、アクションの下手な人でもほとんどのステージを見られるという親切設計になっている。ただこのゲームは全6ステージ+最終ステージの計7ステージで構成されているんだけど、はじめの6ステージをすべてクリアーしないと最終ステージに行けないようになっているのだ。だから、エンディングを見るには結局全部のステージをクリアーしなければならないわけ。ただ、後半のステージに行くほど難易度が高くなるようになっているから、序盤でやさしいステージばかりをクリアーしてしまうと、後半はただでさえ難しいステージが鬼のような難易度となってしまう。こうなってしまうともうお手上げなので、キャラの成長をころあいを見はからってうまくステージの順番を考えておかなければならない。こういう戦略の要素もこのゲームにはあるわけなんだ。

また、プレイヤーは3人のキャラクターのなかから選ぶんだけど、この3人はそれぞれに得意な武器と特殊防御を持っている。このキャラの特徴の違いにより、遊び方も変わっていくのが新鮮だ。

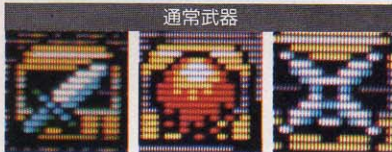
T&Eソフト得意のRPG的要素を取り入れつつ、中身はおもいっきりハードなシューティングだぞ。

## プレイヤーが選ぶ3人の勇者

⬆レオンは投げナイフ、オノなど体力に関係する武器が得意。盾で敵の出す弾をはじき返すこともできる。

⬆魔術系のアイス、精霊が得意。姿を消すという特殊防御を持つが、移動スピードが遅いので序盤がつらい。

⬆移動スピードが速いのが最大の特徴。ブーメラン、火炎放射器の扱いがうまい。ジャンプで攻撃をよける。

## WEAPONS

### 通常武器

⬅各キャラクターが最初に持っている一番威力の小さな武器。連射効率がいいのが救いだけど、早めに他の武器に変えたほうがいい。戦士はナイフ、魔導士はファイア、忍者はシュリケンを使う。

### 斧(オノ)

⬅投げると回転して飛んでいき、ふたたびプレイヤーに戻ってくるトマホークのような武器。前方への攻撃はめっぽう強いのが特徴。

### 火炎放射器

⬅火炎を放射する。単発だが、火が消えるまでその場にいる怪物にダメージを与え続けることができる。一撃必殺の武器といえる。

### アイス

⬅プレイヤーから一直線に氷柱が伸び、敵をを貫いていくレーザーのような武器だ。4つ取れれば、2連射にパワーアップする。

### 投げナイフ

⬅レオンの得意とする武器がこの投げナイフ。パワーアップすると、同時に投げることのできるナイフの数と攻撃力が格段にアップする。

### ブーメラン

⬅プレイヤーの進む方向に飛んでから、しばらくすると帰ってくるその名どおりのブーメラン。最大パワーになると自動追尾弾となる。

### 精霊

⬅いわゆるオプション。最大2つまでつけることができる。5つ取れれば最強パワーになり、怪物が出す弾を消してくれるようになる。

## ITEM

### ウイングブーツ

⬅一時的にキャラクターの移動スピードが速くなるアイテム。出現する場所を覚えておけば、ゲームを楽に進めることができるだろう。

### 鉛の靴

⬅ウイングブーツとは逆に、一時的にキャラクターの移動スピードが遅くなるアイテムだ。遅いキャラが取るとヒサンなことになるぞ。

### 鎧

⬅装着している間、敵の攻撃を受けても自分のライフが減らなくなる。ただし、弾なら3発、体当たりなら1回までしか耐えられない。

### ダイナマイト

⬅取った瞬間、画面内にいるすべての敵が消滅する。うまく使えば効果は絶大。隠された宝箱や妖精なども出現させる効果もある。

### 傷薬

⬅取ると自分のライフが回復する。でも、ほんの少しだけしか回復しないから、あんまり期待しないほうがいいかもしれないな。

### 毒薬

⬅このアイテムは要注意! 取ると自分のライフが大幅に減少してしまうのだ。気がつかずに取って死んでしまうこともしばしば。

### 宝石

⬅高得点ボーナス。この宝石をいくつ取れるかが、ハイスコアへのカギだ。クリアーのみを目指す人なら、無理に取る必要はない。

### ?マーク

⬅何が入っているかは取るまで秘密だ。1UPなどのアイテムが入っているが、なかにはパワーダウンのアイテムをつかまされることも。

## 戦略をたててキャラを育てよう

このゲームの必勝法は、「キャラクターを早く成長させる！」ということにつきる。なぜならステージが進むにしたがって難易度が高くなるため、後半戦は絶対に自分のキャラクターを強くしておかなければならないのだ。

そこで必要になるのが、各ステージに隠れている妖精だ。この妖精を取ることで、キャラクターはレベルアップすることができる。各ステージに必ず3人いるので、妖精の場所は全部覚えて取っていくようにしよう。そして、前半のレベルアップはAG(敏捷さ)だけにつぎ込むこと。バランスよく育てようとは思わずに、選んだキャラクターが使う武器のパラメータだけをガンガン上げていくことだ。

### ステージ・セレクション・システム

初心者にも先の面が見えられるような設計にしてあるのがウレシイ。

### キャラクターセレクト

これは好みが分かれるところか。自分に合ったキャラを選ぶことだ。

各ステージに隠れている妖精の場所を覚えれば、確実にレベルアップができる。

## FOREST STAGE

難易度 ★

草原ステージは難易度も一番低いので、ここでやられてしまうプレイヤーはいないだろう。

このステージをセレクトするタイミングは、一番最初か一番最後。最初を選ぶ理由として、この草原ステージは宝箱の配置を覚えてしまえば武器などのパワーアップアイテムが比較的簡単に取れるようになるからだ。つまり、ここで自分の選んだ武器を最強レベルにしてしまえば、後の展開を楽に進めることができるわけ。それに妖精も取りやすい場所にいるため、早めに自分のキャラを育ててやることができる。もういっぽうの最後にプレイする理由としては、後半戦でゲーム全体の難易度が高くなってもステージ自体の難易度が低いため無理をしなくてもステージをクリアーできるからだ。難度の高いステージを最後にクリアーするより、このほうが安全な方法といえるわけだ。

### POINT1 武器は絶対に変えない!

これは鉄則。自分の使う武器はつねに最強の状態にしておき、他の武器アイテムは絶対に取らないこと。これは、何度も同じ武器アイテムを取ることでせっかく最強パワーにしても、違う武器を取ると一番弱くなってしまうからだ。

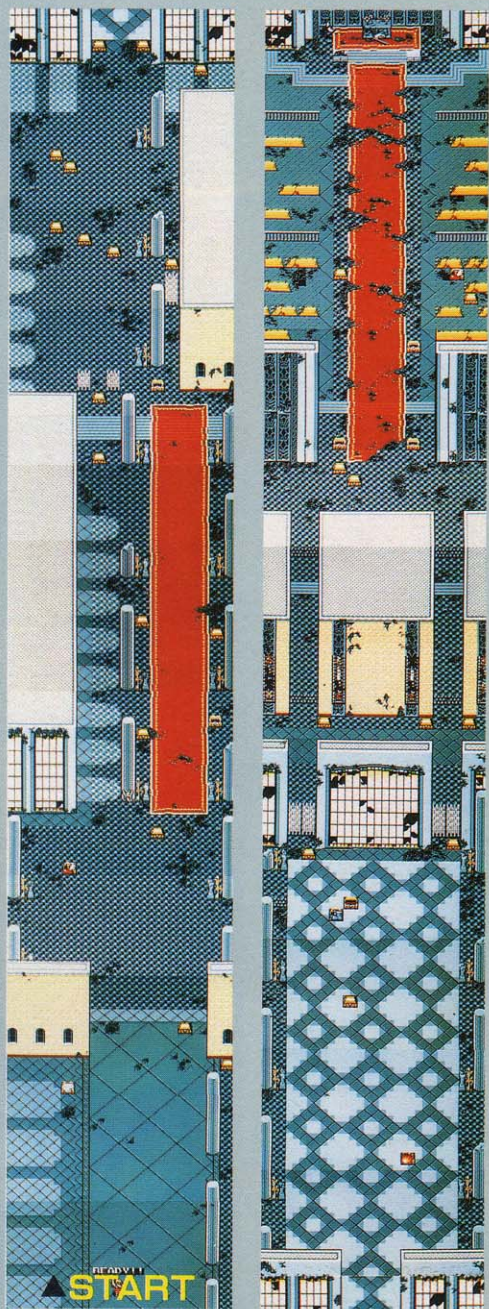
### BOSS:サイクロプス

サイクロプスはボスのなかでも一番弱い。ここでやられる人はいないのでは？

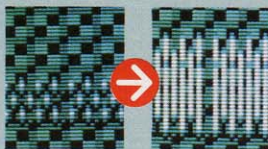
草原ステージの最後に待ち受けるボスキャラが、このひとつ目野郎のサイクロプスだ。でも、こいつははっきり言って見かけ倒し。こんなやつがボスでいいのかあっ！　と思うほど、弱いボスなのである。

サイクロプスの攻撃パターンは、一定の間左右に動いてからこん棒でプレイヤーに向かって攻撃してくる、というもの。それも、ただ一定の間合をおいて攻撃をしているだけなので、すぐタイミングがわかってしまう。ヒット&アウエイ戦法でカルーク倒してしまえ。

# RUINS STAGE

難易度 ★★

さびれた教会が舞台の廃墟ステージ。ここのマップは単純で素直なためか一見するとやさしそうに見えるけれど、じつはここに落とし穴があるのだ。なんとこのステージ、敵キャラが異様に強い！　それもかなり陰険なヤツばかりで、耐久度が高いために撃ってもなかなか倒せないものや、トリッキーな動きで体当たりしてくるもの、自分が破裂して周囲に弾をばらまくものなど手がつけられないものばかり。気がつくとライフが半分以下になっているというのはザラである。そのうえ、ボスのネクロマンサーとの戦いはどうしても消耗戦になってしまうので、ライフを多めに残しておかなければクリアーもおぼつかないのだ。ただ、このステージの妖精は３人とも取りやすい位置にあるので、早めに自分のキャラクターを強くしたい人にはオススメのステージだ。とにかくダメージを受けないようにライフを温存してボスまで持ちこたえることに徹しよう。難易度はやや高い。自分のパターンをつくろう。

## POINT2
## トラップに注意

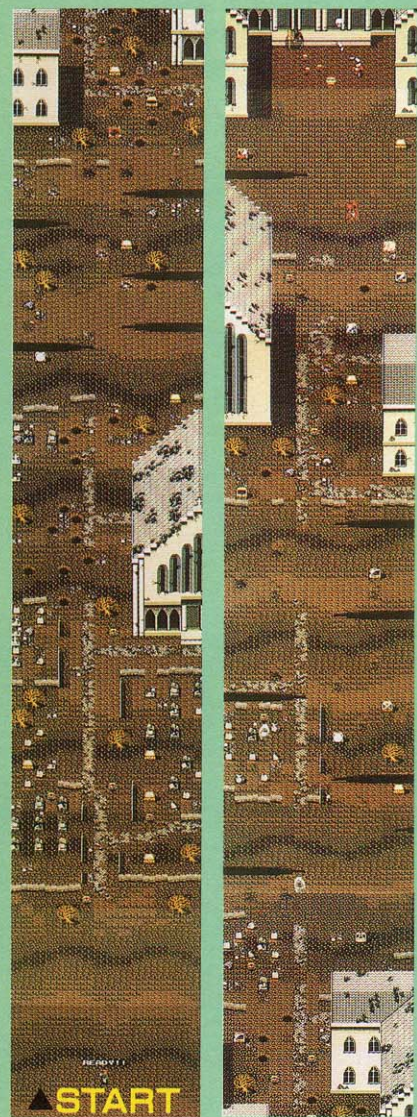
突然飛び出して自分のキャラを串刺しにしようとする針のトラップだ。このゲームは障害物にはさまれたときに通常の数倍ものダメージをくらうようになっているため、針のトラップに引っかかると致命的なミスになる。これを避けるには針が引っ込んでいる間にタイミングよく通ること。画面の一番下にいるとかわせることも覚えておこう。

## 敵の動きを読め！

これは基本テクニック。プレイヤーは、それぞれの敵キャラにあった対処を自分なりに作っておこう。たとえば、下の写真は廃墟ステージの最後に現われる敵で、プレイヤーに近づいて破裂する強敵。こんな敵の場合は倒そうとせずに、左右の長イスに隠れて敵の破片をよけるようにする。ただ倒すだけではなく、引きぎわが肝心ということ。

## BOSS：死神

死神は誘導弾型の大ガマをプレイヤーに投げて攻撃をする。このカマは弾である程度消すことはできるけど、数が多いため、少しずつダメージが増えていく。つまりどちらが先に倒れるかの消耗戦になってしまうのだ。

# 宝箱の場所を頭にしっかりとたたき込め！

# CEMETERY

## ROCKS STAGE

難易度 ★★★★

岩山ステージ、ここは最初に選べる6ステージの中で2番目に難しいステージだ。なぜかというと障害物の配置の仕方がすーっごくイヤラシイからなんだ、ここは。あまり身動きできないうえに巨大ガメがただでさえ限られた道をふさいでくれるし、自分のキャラを追いかけてくる火の玉はいるしで、かなりのダメージを受けるのは必至。ただ、ボスは自分のキャラクターのスピードが速ければノーダメージで倒せることができる。というか、ボスと戦う前にほとんどライフを使いきっちゃうから、ほぼノーダメージで倒さなくてはならないのだ。このステージはキャラクターがかなり成長してから選ぶ上級者向けといえる。妖精、宝箱ともに取りにくい場所に置かれているから、無理して取らずに、いかにしてダメージを受けないか、ということを考えてプレイしよう。でも意地悪いよね、このステージはさあ。ねえ。

### POINT4
### 巨大ガメはななめから

このカメは正面にいくとカラに閉じこもってしまうので、左右どちらかにずれて戦おう。

### 噴きでる火柱も要注意

このトラップもかなり危険。ダメージを受けない間(炎が止まっている間)に通り抜けよう。

### BOSS：イーフリート

このボスはキャラがX軸上に並ぶと横に広がる火の玉を吐いてくる。この火の柱を8の字の動きでよけて攻撃すれば倒せる。

## STAGE

難易度 ★★★

墓が立ち並ぶ墓場ステージ。地中からはゾンビが起き上がって襲ってくるし、砂虫のような生物がうじゃうじゃ出てくるしと、気味の悪さは全ステージ中ナンバーワン。こんなところはササッとクリアーしたほうがいいだろう。なぜかというと、動ける範囲が見た目よりも広くないうえ、宝箱がやけに取りにくい配置になっているためにパワーアップがあまりできないからなのだ。宝箱を取るには、後ろや斜めに攻撃できる武器がないとちょっとつらいんじゃないかな。難易度は中の上といったところか。

### POINT3
### 地面の割れる場所を覚えろ!

このステージで一番危険なトラップが、この地割れ。唐突に地面が割れて左右に亀裂が入っていくんだけど、この真上に自分のキャラがのっかっていたりすると、もう最悪。ものすごい勢いでライフが減ってしまうのである。とくにここは鉛の靴が多いため、逃げ遅れてこのトラップに引っかかることが多いから地割れの場所は覚えておくことだ。

### BOSS：ネクロマンサー

ドクロを雨のように投げて攻撃する魔道士。攻撃はハデだけど耐久力はあまりないし、ドクロがあたってもダメージは少ないので接近して倒してしまうこと。本体の体当たりさえ受けなければ、あっけなく倒せるぞ。

## 後半を少しだけ紹介しますっ!!

というわけでざっと前半4ステージまでを解説していったわけなんだけど、残りのステージもここで少しだけご紹介。まず洞窟ステージ。ここはワープポイントがあって迷いやすいうえに、6ステージ中一番難しいステージになっている。ここで苦しむプレイヤーは多いだろう。迷宮ステージはほかのステージとは違い、画面の3分の1はあろうかという超巨大なボスキャラがいる。キミは6ステージをすべてクリアーし、謎の最終ステージを見ることができるか!?

☗複雑なマップが特徴の、洞窟ステージ。

☗迷宮ステージのボスは一見の価値あり！

# D.C.コネクション

**待ちに待ったというのは、こういうときに言うのが正しいのだろう。J.B.ハロルドシリーズの第三弾は殺人事件とは無縁に思える、緑豊かなワシントンD.C.を舞台に繰り広げられる『D.C.コネクション』!**

■リバーヒルソフト
MSX2+　8,800円
[税別]（2DD）

1989年1月9日午後9時33分、ワシントンD.C.はペンシルバニア通りにあるポリスボックスに、押し殺したような低い男の声で電話があった。受話器を取ったのは、勤務中の警官ロン・クレーマー。

「……アーリントンに行け。ケネディの墓の前で男が死んでいる。早く行け……」

ロン・クレーマーが、アーリントンの丘にある広大な国立墓地に到着したのは10時を少し回ったところであった。たれこみの電話の情報は正しかった。ケネディの墓の前には、顔を歪ませ、すでに息絶えた男が倒れていた。

連絡を受けて現場にかけつけたワシントン市警の捜査によると、被害者は45口径のピストルから放たれた銃弾を、胸部に1発、腹部に2発撃ち込まれていた。死亡推定時間は、午後8時から9時の間であると見られた。

被害者の名前はウォルター・エドワーズ。リバティタウン在住のリバティタウン警察署長で、2日前からワシントンに出張していた。

町を代表する名士であったエドワーズが殺されたという事件は、このリバティタウンに大きな衝撃を与えた。とりわけリバティタウン警察殺人課の部長、トーマス・テイラーにとっては……。エドワーズとテイラーは上司と部下の関係にあったが、警察学校時代からの古い付き合いで、私生活では親友同士であった。

エドワーズの葬儀から1週間が過ぎたものの、捜査はなかなか進まなかった。新聞はエドワーズのワシントン出張が、FBIの秘密捜査に関係すると書き立てた。

その後、ワシントン市警はエドワーズ殺しの犯人として、彼の長男フレデリック・エドワーズを逮捕した。凶器と思われるピストルがフレデリックのアパートから発見されたのである。この事実はマスコミの絶好の話題となり、スキャンダラスな事件となっていった。

フレデリック逮捕を知り、テイラーは怒りを爆発させた。刑事として、事件の捜査に私情をはさむべきでないことはよくわかっていたが、今回だけは自分の手で、リバティタウンの手で犯人を挙げたかった。そこで、自分の代わりにワシントンに行き、捜査をするよう、ある人物に促した。もちろんJ.B.ハロルドに、である。

ワシントンD.C.はJ.B.が学生時代を過ごした、懐かしい場所である。にも拘わらず、J.B.があまり行きたがらない理由を、同僚のキャサリンは知っていた。ワシントンは、J.B.の愛した女性、ジャクリーヌがある事件に巻き込まれ、命を落としたところでもあるのだ。

キャサリンは少し挑発的な口調で、J.B.が今でもその過去を思い出すことを恐れている、と責めた。だからテイラーの気持ちを知っていながら、ワシントンに行くと言い出せないでいるのだと。

その翌朝、J.B.はエドワーズ署長事件を捜査するため、ワシントンD.C.に10年ぶりに足を踏み入れた。そして、旧友ジョン・ハミルトンの経営する店"スターダスト"を訪れたのである。

このゲームは、J.B.がワシントンD.C.を訪れ、捜査を開始するところからスタートする。複雑な人間関係が展開する新たな事件と、我らがJ.B.の青春時代とを織り交ぜたストーリーが、今始まる。

## 小さなバーのあるホテル

J.B.の滞在するホテルの部屋には電話があるので、リバティタウン警察のテイラー部長やキャサリン、それから捜査中に電話番号を控えた場所などへかけて情報を得ることができる。また、フッと部屋に戻ったとたんに電話がかかってくる、なんてこともある。

また、この部屋では捜査の進行状況を確認したり、登場人物の中から犯人を推理したりすることもできるのだ。

このホテルの地下には、小さなバーがある。誰かがJ.B.を訪ねて来ていることもあるので、部屋に戻ったついでに行ってみよう。

## ワシントンの名所を観光する

**キャピタル**

**ケネディの墓**

**ホワイトハウス**

**リンカーン記念堂**

ゲームをしながらのもうひとつの楽しみは、なんといっても緑豊かなワシントンの名所の数々を、美しいグラフィックで見ることができるってこと。その一部を紹介するぞー。

## この人たちに聞け

J.B.の学生時代の親友で、スターダストを経営。

エドワーズの妻。現在、友人グロリアの家に滞在中。

J.B.の学生時代の友人。現在ジョンと暮らしている。

## 第一容疑者

### フレデリック

⬅被害者エドワーズの長男。現在ワシントンのジョージタウン大学で政治学を専攻している学生だ。父親とはあまり仲が良くなかったらしい。犯人であることを否定しているが、あまり協力的でないところをみると、なにか隠し事があるらしい。

ドリーの親友で、メトロポリタン病院に勤務する。

フレデリックの彼女。キャメロット・アレイに勤務。

議員会館で秘書のアルバイトをしているが……。

タクシーの運転手で、尾行などを引き受けてくれる。

ポリスボックスの警官。いろいろと協力してくれるぞ。

古くから住んでいるのでワシントンには詳しいのだ。

花屋を経営。ある大切な情報を知っているらしい。

ミス・モンローで働いているモンローのそっくりさん。

フローレンスの父親。コイツも何かを隠している!?

グロリアの知り合いだが、裏で何かをしていそうだ。

世界の大物で、亡くなったJ.B.の父親を知るひとり。

エドワーズが関係していたというFBIの捜査官である。

J.B.がゲームのスタート時に会える人物や移動できる場所の数は限られている。聞き込みによって新しい人物や場所を知ることができれば、移動可能地点は増える。

手がかりとしてJ.B.が最初から所持しているのは、殺されたエドワーズの写真だけ。とりあえずはこの写真を全員に見せながら聞き込みをしてまわろう。

ワシントン市警が犯人として逮捕状を出したのは、エドワーズの長男、フレデリック。テイラー部長はそんな馬鹿なことはないと言い張るが、凶器と思われるピストルはフレデリックのアパートから発見されている。つまり、J.B.がその事実をくつがえすような手がかりを得るまでは、容疑者としての疑いははれないということだ。

フレデリックは、自分が犯人ではないと言いながらも、どこかあきらめきったような様子で、あまり協力的ではない。彼もまた何かを隠しているのだろうか？

捜査に行き詰まってしまったら、登場人物に会いにくい場所、いわゆる観光地なども訪れてみよう。思わぬ証拠品を手に入れたり、人と知り合うことだってある。

## ジャクリーヌとは……!?

ジャクリーヌ・アンソニー、当時20歳。10年前の5月7日、逃走中の凶悪犯が追ってくる警官に向かって放った一発の銃弾が、たまたまそこを通りかかった彼女の命を奪っていった。

これが、J.B.の恋人ジャクリーヌの最期であった。この2人のことを知る人物も何人か登場する。ジャクリーヌに関するコメントを読めば、J.B.の過去が少しずつ見えてくるぞ。

## ジョージタウン地区 J.B.が学生時代を過ごした思い出の街

最終的に最も移動できる場所が多くなるのが、このジョージタウン地区だ。ここはJ.B.が学生時代の4年間を過ごした街でもある。

現在のところ、第一の容疑者となっているフレデリックも、この地区に住んでいる。フレデリックのアパートには弟のジェイもいるので、質問してみよう。

彼らの母親、つまりエドワーズの妻、ドリーはグロリアの家にいる。グロリアは家にいないが、勤務先のメトロポリタン病院で会うことができる。

J.B.の学生時代の親友、ジョンがマスターをしているスナック、スターダストにも行こう。ここでジャクリーヌとも親しかったノーマと再会する。ジョンとノーマは同居しているので、その後はそちらの家に行けばノーマがいる。

ノーマ、そしてマリリン・モンローにそっくりなフローレンスが働いているミス・モンローという店にも通おう。ノーマは最近休んでいるが、マスターのジャックとフローレンスをチェック！

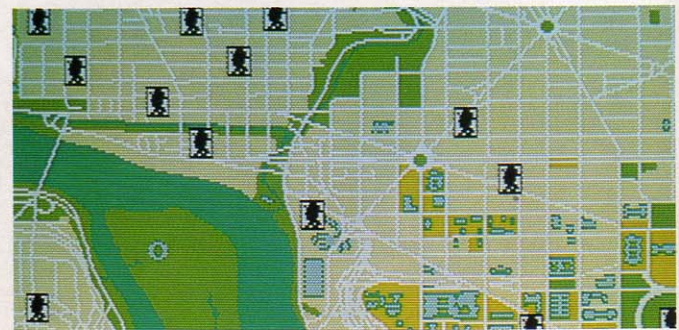
ホテルのバーにわざわざJ.B.を訪ねて以来、新聞記者の立場から、いろいろと情報を提供してくれるリンディは、ウォーターゲートホテルに滞在している。

J.B.の過去に浸りながら、捜査を続けていこう。

### スターダスト

### メトロポリタン病院

### ミス・モンロー

⬆当然、店の名前はマリリン・モンローからとったもの。まあまあの広さかな。

## モール地区 緑が豊かなワシントンの中心部

ワシントンの要所が集中しており、最初から行ける場所もホワイトハウス、キャピタル、ユニオン駅などの公共の場が多い。人がいないからといっておろそかにしてはいけない。何度か行くうちに、突然何かを発見するということもあるのだ、じつは。

殺されたエドワーズは、FBIから極秘調査を頼まれていたらしいが、いったいそれは何に関する調査だったのだろうか？　FBIの捜査官マックスのJ.B.に対する態度は終始冷たく、協力は得られない。

ポリスボックスのロンも最初は冷たいが、彼はあることをきっかけに全面協力してくれるようになる。電話で連絡することもできる。

フレデリックの弟ジェイの友人デイブは、おじのミッキーが経営するファーストフード店、イーグル・チャンピオンにいる。ワシントンに古くから住むミッキーに聞けば、現在から過去にいたる街の情報を多く聞くことができるぞ。

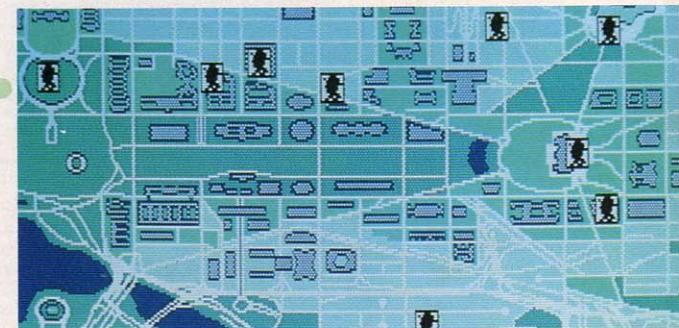
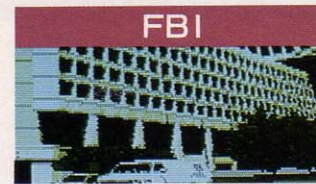
事件に関わりたくなさそうな態度のフレデリックの恋人、ジェシカはキャメロット・アレイの中にあるブティックで働いている。いずれ、その妹レイチェルが登場すればジェシカの本当の気持ちも分かるし、大切な証拠品を手に入れることもできる。

議員会館で秘書をしているのはフレデリックの友人、ダリルだ。もっともフレデリックは、あんなやつは友だちでもなんでもないと言っているが……。ダリルは真偽はともかく、警察に逮捕されるような友人がいると、自分の将来に不利であるという理由から、この事件には関わりたくないらしい。本当にそれだけかな？

### イーグル・チャンピオン

### キャメロット・アレイ

### FBI

⬆ここではすっかり田舎者扱いされてしまう。紛失した書類はどこにあるのか？

## アーリントン地区

### アーリントン国立墓地を中心に広がる

ここは墓地が広がり、公園や川などの自然が多い地区だ。最初から移動できるのはリンカーン記念堂、ウエストポトマック公園、無名戦士の墓、そしてエドワーズが殺されたケネディの墓の4カ所。

### D.C.タクシー

### ウエストポトマック公園

とりあえずは観光でもするつもりでまわってみよう。

リンカーン記念堂でタクシーの運転手、ネルソンと知り合う。向こうは客のつもりで話しかけてきたのだが、これが縁でやがてネルソンはJ.B.の協力者として、情報を集めたり、関係者の尾行を引き受けてくれる。J.B.を見ているうちに希望がわいてきたのだそうだ。

ネルソンの情報により、アーリントン・ショップという花屋のオーナー、オリバーが何かを知っているということがわかった。なかなか話してくれないが、じつは彼は生存中のエドワーズを最後に見かけたという重要人物なのだ。

政界の大物として有名なロバートの事務所もこの地区にある。ここでもJ.B.の過去をかいま見ることができる。ロバートは若い頃のJ.B.や生前のJ.B.の父親のことも知っているのだから。

この地区は捜査する場所が少ないが、中盤を過ぎた頃から、ある大切な出来事の舞台となったり、事件に大きく関わっていそうな人物が現われたりと、その存在感が重くなってくるぞ。

### アーリントン・ショップ

⬆生在中の被害者エドワーズを最後に見た重要な人物、オリバーから話を聞こう。

とにかく移動が可能な場所をすべてまわったら一度ホテルの部屋へ戻ろう。すると、不気味な男の声で「捜査から手を引け」という電話がかかってくる。いったい、誰が、どんな理由でかけたものなのだろうか？

フレデリックが話をしてくれれば早いのだが、彼は弁護士のブライアンにすら何も話そうとしない。もちろんJ.B.にも心を開こうとしない。フレデリックに関しては、まわりの家族や友人、恋人からせめていったほうが良さそうだ。

捜査に直接的に協力してくれるのは、関係者の尾行を引き受けてくれるタクシー運転手のネルソン。そして警察官らしく、関係者の前歴を調べたり、証拠品に対してそれなりのコメントをしてくれるロンだ。近くに行ったら必ず顔を出しておきたいね。

学生時代の親友、ジョンのいるスターダストでは、コーヒーを飲んでくつろぎながら、人間関係図を見ることができる。この図が思いのほか役にたつ。次に誰を調べれば新しい関係者が見つかるかが一目で分かってしまう、というスグレ物なのだ。また、関係者の中でスターダストによく来る人もいるらしいので、ジョンの意見を聞いておくことも大切だね。

期待通り、今回も捜査手帳が付録としてついている。新しい人物が登場するたびに、名前を書き込んで、顔写真シールを貼って、職業を書いて……というあの捜査手帳だ。これは大いに利用しよう。ポイントとなることだけでも書き留めておくと、誰がウソをついているかがすぐ分かる。

じつをいうと、エドワーズの事件を捜査しているうちに、第2、第3の事件が発生する。どの事件もお互いに関係があるので、同時に捜査しなければならなくなってしまうのだ。そのころには登場人物の数もかなり増えているハズなので、新しい事件についてまた聞き込みをスタートするのはとっても大変だ。ま、やはり捜査の基本は聞き込みだから、いやがらずに頑張るしかない。J.B.ハロルドになったつもりで、ハードボイルドにキメてみよう。……無理かな？ まずは口数を減らすことからマネしてみることにしよーかっ。

### ◆進行状況は◆

すっかりお馴染みになった、この進行状況グラフ。聞き込み、証拠品、手がかりなどのいろいろな要素のうち、その時点で不足しているものがひと目で分かってしまう便利もの。気休めや励みにもなるので、気が向いたら見てみよう。

### 証拠品 発見したらすぐに見せてまわろう!

証拠品には自分で発見したものと誰かから提供されたものとがある。最初から持っているのはエドワーズの写真。その後、ライターやフレデリックの容疑をはらす決定的な証拠となるピストルなども手に入る。

人の家を調べるには、相手の同意を得てからでなければダメだが、そのほかに、公共の場所をなにげなく調べているうちに、偶然にも事件に関係する証拠品を手に入れる、なんてこともときどきあるので、手を抜かずに捜査しよう。

# ハイディフォス

各ステージには正規ルートのほかに、バイパスと呼ばれている裏ルートがいくつか存在する。今月の『ハイディフォス』徹底解析では、このバイパスを含めたすべてのルートを紹介してしまおう。もちろんバイパスへの入りかたもすべて公開してしまうのだ！

■ヘルツ　MSX2
7,800円［税別］
(2DD)

## AREA1 船の墓場

### BOSS 1 SKID ROW THE BOSS

エリア１のボスはこいつだ。潜水艦ドックの奥に潜んでいて、自機が近づくといきなり突っ込んでくる。このとき体当たりをくらわないように注意してくれ。中央の光るコアを撃てば破壊できるのだが、それにはまず上下の砲台を壊しておかなくてはダメ。

ZONE 1

⬆ここを通過すれば、この後でゾーン10へ進む。

ZONE 2

PIT

ZONE 4

ZONE 5

エリア１には、３本のルートがある。そのうち２本はバイパスと呼ばれるもので、特定のゾーンのある位置を通過すると入ることができるのだ。ひとつめのポイントはゾーン１の終わり、最後からふたつめの砲台のやや前のあたりにある。ゾーン１の写真の自機がいる位置をめやすにしてくれ。特に目印があるわけじゃないけど、範囲が広いからすぐに入れるはずだ。

バイパス

ZONE 10

⬆バイパスポイントは始まってすぐの場所にある。

ZONE 11

PIT

ZONE 13

ZONE 14

ゾーン10には、ふたつめのバイパスポイントがある。場所はスタート地点から少し進んだところ。画面下方のせまい通路を抜けたところだ。わりと敵が多い地帯なので、ここに入るときに多少のダメージは覚悟しておいたほうがいいだろう。さて、この２番目のルートは、上のルートと比べるとやや難度が高く、パワーアップアイテムの数も少なくなっている。

バイパス

ZONE 19

ZONE 20

PIT

ZONE 22

ZONE 23

ゾーン１とゾーン10の両方のバイパスを通ると、このルートに来る。この３番目のルートは、ボスのところに行くまでに６つのゾーンを通過しなくてはならない最長コースだ。ところが、パワーアップアイテムの数は一番上のコースと同じなのだ。というわけなので、とっととクリアーしてしまいたい場合は、バイパスに入らないコースを選ぶのがいいだろう。だが、そんなに焦っていない人には、このコースをおすすめする。どーしてかというと、ここには自機が１機増えるアイテムがあるからだ。

## 変化するPIT

PITの補給内容は毎回変わっていく。これは、PITに入るまでに倒した敵の数によって決定されるのだ。もちろん、その数が多いほど、いい武器を補給できる。キャパシティーの増えかたも違ってくるぞ。

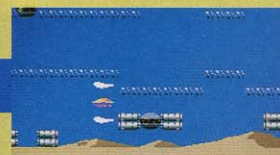
⬆敵をたくさん倒していれば、自機を改造して強力にしてもらえるぞ。

# AREA2 異世界

### ZONE 1

⬆バイパスポイントは一番最後にある。

### ZONE 2

### ZONE 3

エリア2は全体的に難度が上がっている。なんといってもやっかいなのは、撃つと障害物になるブロックだろう。連射していると、すぐに逃げ場がなくなってしまうのだ。

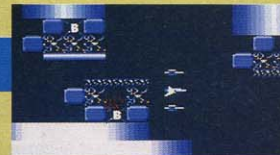
バイパス

### PIT

⬆PITに入ると、バイパスへ行くことはできない。

### ZONE 11

### ZONE 12

### ZONE 13

ゾーン1のバイパスを通ると、PITのゾーンになる。が、ここでPITに入ってしまうと次のバイパスへ行くことができないのだ。このゾーンのバイパスポイントは、PITの上にある。このルートは、ゾーン11と12がえらく難しいので、避けたほうが無難だぞ。

バイパス

### ZONE 19

⬆ややでっぱった岩の上がバイパスポイントだ。

### ZONE 20

### ZONE 21

### ZONE 22

このルートは、とにかくゾーン19が難しい。弾は多いし、撃つと壁になるブロックだらけなので身動きが取れない。そのうえ、やたらと距離が長いのだ。でも、ここさえ越えてしまえば、後はけっこう楽になる。気を引き締めて、戦ってくれ。

バイパス

### ZONE 28

### ZONE 29

ゾーン19のバイパスポイントを通ると、この4本目のルートにやってくる。ここはじつに簡単なルートで、普通の装備をしていればなんの苦労もなく抜けられるだろう。さあ、ボスと対決だ！

## BOSS 2
### KINGDOM COME

エリア2のボスは巨大有機体。回転している4本の腕の動きを見切って、早めに安全なところに逃げ込まなくてはならない。はじめは画面左端中央にいて、近づいてきたら右ななめ下に逃げるようにすれば、だいたいうまくかわせるようだ。

## AREA3 要塞都市

ZONE 1

⬆ゾーン１のバイパスポイントは、最後のほうにある。通路が３つに分かれているところで、上か下の細い通路を通ればいいのだ。

バイパス

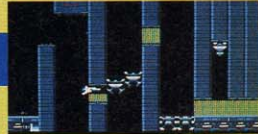
ZONE 2

ZONE 3

PIT

ZONE 5

この面は敵の要塞都市エリアなのだ。いたるところに砲台が配置されており、無数の弾を撃ち出してくる。自機が近づくと一直線に飛んでくる敵も、数が多くなってきた。やられてしまうと後がつらいので、ミスはしないように気をつけてほしい。

ところで、このルートを通るのはあまりおすすめできない。ゾーン５がむちゃくちゃ難しーのだ。入り組んだ狭い通路内を通っていかなきゃならないんだけど、うまく操作しないとすぐに壁に激突しちゃう。敵の配置もすごくいやらしい。何度でも挑戦できるように、1UPアイテムが置かれているのは親切だけど、やはりほかのルートを選んだほうがいいよ。

ZONE 10

⬆ここもバイパスポイントは最後のところにある。３本の細い通路のうち、上か下の通路がバイパスポイントになっている。

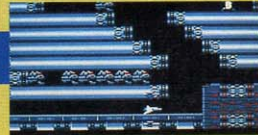
バイパス

ZONE 11

ZONE 12

PIT

ZONE 14

２番目のルートは全体的にやや簡単になっている。エリア３攻略は、このルートを選ぶのが賢明だろう。では少しこのルートの解説をしてみよう。ゾーン11は、やたらと敵が多いのだが、障害物がまったくないから装備がしっかりしていれば大丈夫。おもしろいのはゾーン12だ。このゾーンの前半は壁が市松模様のようにジグザグに配置されている。やや難しいけど、ここをくぐり抜けるのは、けっこー楽しい。

最大パワーで、敵をバリバリやっつけるのがシューティングゲームの醍醐味ならば、弾や障害物をかわすのは、シューティングの真の悦び、といったところだろうか。

ZONE 19

PIT

ZONE 21

このルートは、ゾーン19が特に難度が高くなっている。このゾーンは高速スクロールゾーンなので、時間的には短いんだけど、そのぶん密度が濃くなっているというわけだ。通路が狭くなっている場所もあるので大胆かつ細かい操作が要求される。敵や弾の数もはんぱじゃない。ここをノーダメージで越えられるようならたいしたもんだ。

そのかわり、ゾーン21はボーナス面と言っていいぐらい簡単。アイテムがかなりあるからここで装備を立て直そう。

### BOSS 3

SATLIANI

ここの親玉は、前後に分離合体する巨大メカだ。このボス、防御面はほぼ完璧に近いのだが、攻撃力がいまひとつ。わりとスキが多いんだよね。分離したとき撃ってくる弾は、一定の場所にしか飛んでこないから安全地帯がたくさんあるんだ。たとえば、画面の一番上とかね。それから、合体しているときにボスにぴったりくっついて、HYDEをめり込ませると、コアを守っている遮蔽板を壊すことができるぞ。中に入る必要はないからね。

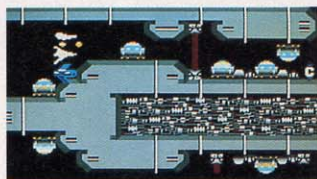
## AREA4 空中要塞

前号では紹介できなかったエリア4は、空中要塞面だ。前半は雲でカムフラージュされている前線基地ステージ。障害となるものがあまりないので楽だが、敵の出現パターン、数などがこれまでとはずいぶん違う。まさに、ここは絶対に通過させないぞ、といわんばかりの激しい攻撃が続くぞ。

順当にここまでたどり着いた人は、自機の武器がそろそろレーザーになっていると思う。この面はレーザーの攻撃力で敵をバリバリと破壊するのにうってつけ。シューティングの快感を存分に味わってくれ。また、ここのPITには、武器を一挙にレーザーにしてしまうHYDEがある。途中でやられて弱くなってしまった人は、これを装備すればいいってわけだ。

さて、PITを抜けて、後半の巨大空中要塞に突入だ。要塞内では新たなトラップが行く手を阻む。上下から発射されるレーザーのバリアあり、細かい網状の障害物が張り巡らされた通路あり、そう簡単には進ませてくれそうにない。アイテムひとつ取るにしたって、かなりの危険を冒さないとならない。とにかくハードだ。

☗雲でカムフラージュされた前線基地だ。ハイパーXを装備しているから楽勝？

☗弾は撃ってくれないけど、敵がうじゃうじゃいるところはハイパーXに限る。

☗せ，せまい！　しかも、目の前にはレーザーバリアが進路を塞いでいるぞ。

☗網状の障害は、レーザーでいっきに破壊してから、進んでいくのだ。

### BOSS 4
### BRAND-X

このボスは、いくつかのパーツで構成されていて、それぞれが自由に動き回っている。弾はまったく撃ってこない。弱点のコアを見定めて、そいつを集中攻撃するのがポイント。ほかのパーツをいくつ倒してもムダだぞ。

## AREA5 大気圏外

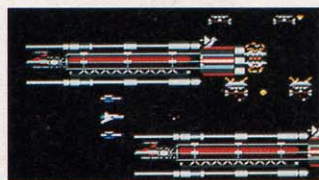
空中要塞を落とし、ステーシーにケガの治療をしてもらったら、いよいよ宇宙へ出発だ！

この面には、流星群や人工衛星などの細かい障害物がたくさんある。これらに激突してしまうと、キャパシティの有無に関わらずミスとなってしまう。くれぐれも気をつけてほしい。このあたりまで来ると、死んでからもとの強さに戻すことはほとんど不可能なんだ。敵だって、こっちが弱いからといって手加減してくれるわけじゃないんだからね。障害物にぶつかるぐらいなら、敵に体当たりしたほうがましだ、ということを頭にたたき込んでおいてくれ。

その敵キャラだけど、さすがに容赦ないって感じ。弾数が多いのはもちろん、ひとつひとつがカタくなってるし、動きがいやらしくなって自機を追いかけ回すようになった。

とまあ、難度はそーと一上がってるわけだけど、自機のキャパシティー数も相応に増えているだろうし、こうなったら後は気合の勝負だ！

これを越えれば、残るは超高速スクロールのエリア6のみ！

☗あっ危ない！　いん石群だ！　了解。あっ。あぶない。いん石群だ。どうぞ。

☗貨物宇宙船の団体さんだ。味方のものなのだろうか？　なんにせよじゃまだ。

☗流星群のなかの狭い通路を高速で突破せよ。触れたらおだぶつだぞ。

☗敵のキラー衛星のようだ。大量の弾をばらまいてくる。レーザーで撃破すれっ。

### BOSS 5
### INVADER ZOPER

こいつが最後の大ボスだ。多彩な攻撃を繰り出してくる。このボスは、生物のように見せかけているが、じつはメカ。倒すと一隻の宇宙艇が、頭部から脱出していくのだ。逃がしてなるものか！　追跡だー！

# Might and Magic

## BOOK TWO GATES TO ANOTHER WORLD!

レベルも上がって、戦闘でパーティーが全滅することも少なくなってきたと思う。ここらでひとつ難しいクエストに挑戦してみてはいかがかな？

■スタークラフト
MSX2
9,800円［税別］(2DD)

# プラスクエスト徹底解析!!

プラスクエストというのは、各職業別、7種類のクエストで、これはゲームの終了に関わってくる重要なものなのだ。このクエストがどんなものなのかは、アトランティウムの町の中に書き連ねてあるヒントメッセージを読めばだいたいわかる。とはいえ、細かい位置までは教えてくれないから、場所を探すのが結構たいへんだったりするのだ。

そこで、今回はこのプラスクエストをパーフェクトに解説することにした。これを読めば、どこで何をすればいいのか、どういう準備をしていけばいいのか、といったことがはっきりとわかる。これで、初めてのキミでも失敗することはなくなるはずだ。

それでは少しだけ全体的な説明をしておこう。プラスクエストに参加できるのは基本的に、その指定された職業のメンバーと盗賊だけだ。職業は全部で8種類あるので、基本パーティーの6人だけでは全職種をカバーしきれない。足りない職業のハイアリングを入れて成長させておいたほうがいいだろう。盗賊をむちゃくちゃ強くしておくのもいい方法だ。

## ■ 射手のプラスクエスト ■

射手のプラスクエストは、彼のおはこである弓の腕前を競うものである。とはいっても、射的をやるわけではない。強力な射手と戦闘をして、勝利を収めればいいのだ。その競技場はエリアB2のファルコンの森の中にある。座標は11-2だ。エリアB2のマップは先月号に載っているからそちらのほうを見てほしい。

射手のプラスクエストに挑戦するにあたって特に気を付けることはなにもない。ただ、競技場に入る直前に、体力の回復ぐらいは最低限しておこう。使えそうなハイアリングを集め、特別パーティーを編成するのもいいかもしれない。

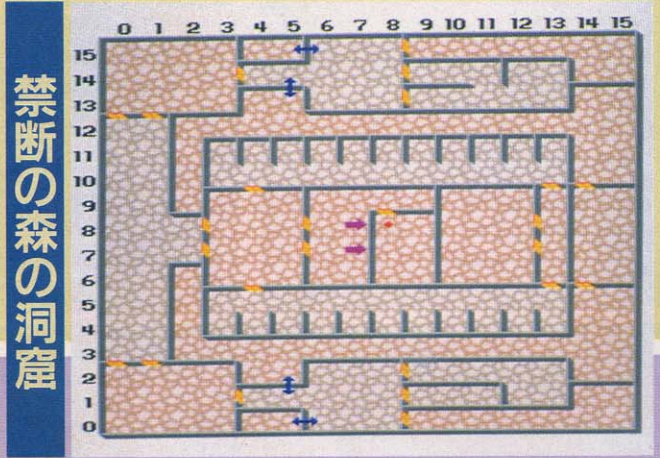
## ■ 騎士のプラスクエスト ■

騎士のプラスクエストは、射手と同じように全国から集まった屈強の騎士たちの競技会である。競技場はエリアB3の5-14にある。この競技会のディフェンディングチャンピオンであるドリードナイトたちのパーティーを討ち負かすことが、このクエストの目的だ。しかし競技会といっても遊びではない。負ければパーティー全滅と同じ扱いになる。生死を賭けた真剣な戦いなのだ。

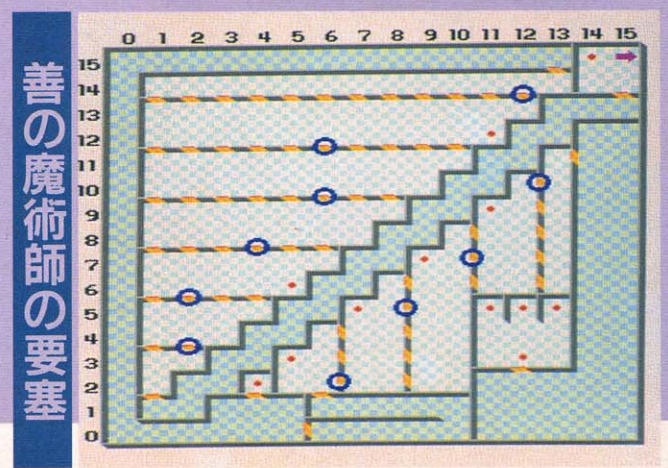
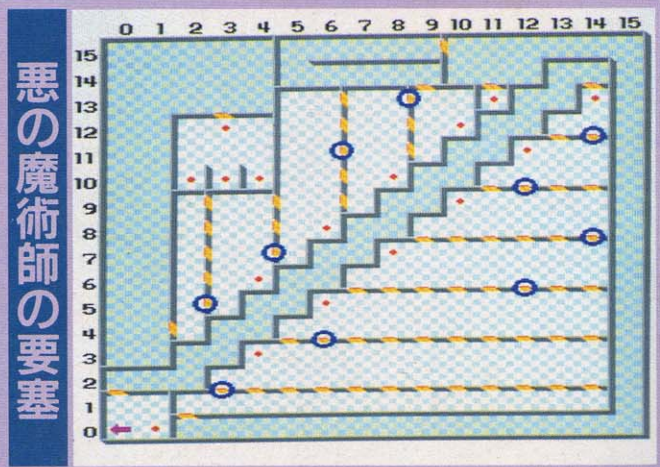
ドリードナイトはかなり強いうえ、参加できる騎士と盗賊は一切魔法が使えない。かなり厳しい戦いになるので覚悟していてもらいたい。もし、どうやっても勝てそうにない場合には先月号で紹介したカシナートを倒す方法を応用してみてくれ。

## ■ 戦士のプラスクエスト ■

戦士が行なうべきプラスクエストは、フロストドラゴンを倒し、禁断の森を解放すること、である。このドラゴンは、エリアC3の15-0にある洞窟の中に潜んでいる。さらに細かく言うと、この洞窟の内部座標8-8の位置にいるのだ。ま、名前から想像するほど強くはないから、倒すのは簡単だろう。

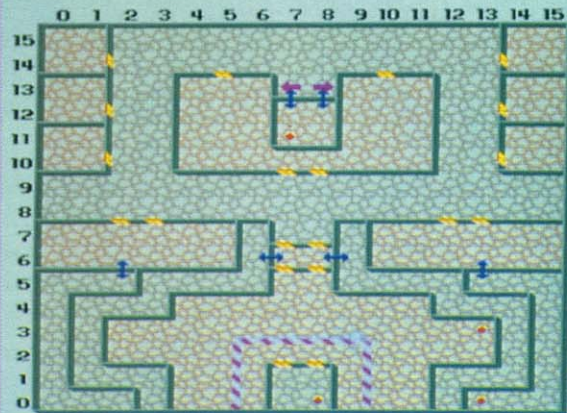
しかし、このクエストには、注意しなくてはいけない事項がある。まずひとつは、戦士と盗賊だけで編成したパーティーで禁断の森に赴くこと。他の職業が混じっていると、ドラゴンの出現位置で強制的にワープさせられてしまうからだ。もうひとつは、その特別編成パーティーで、森林を踏破できる術を持たなくてはいけないことだ。パスファインダーのスキルを2人以上持っているか、テレポートオーブなどのアイテムを持っていないと、ドラゴンを倒した後、町へ帰還することができないのだ。

## ■ 魔術師のプラスクエスト ■

魔術師のプラスクエストは、エリアB3とB4にあるふたつの要塞に捕らえられているふたりの魔術師を救出するものだ。この魔術師たちは、バリアのようなもので閉じ込められていて、このバリアを消すためのアクセスコードが要塞のドアに暗号化して記されているのだ。つまり、要塞内にあるヒントメッセージをもとに暗号を解き、ふたりを解放してやればいいわけ。

順番的には善の要塞のほうが先になる。しかし、ここには属性が善の魔術師しか入れない。逆に悪の要塞に入れるのは悪の者だけだ。城の地下で属性を変えてから挑戦してくれ。

## ■ 僧侶のプラスクエスト ■

僧侶は、コーラックの魂を見つけ出し体に戻す使命を与えられる。まず魂の位置だが、これはエリアC1の10-15にある。魂を取りに行くときは、僧侶と盗賊だけで行くこと。そうしないといつまでたっても見つからないぞ。

魂を手に入れたら、エリアC2のコーラックの洞窟へ行こう。魂を持っているメンバーが、洞窟の13-3にあるボタンを押せば、霊安室のまわりのバリアが消え、中に入ることができるようになる。

コーラックの洞窟

## ■ 野蛮人のプラスクエスト ■

AREA C4

野蛮人、バーバリアンのプラスクエストは、やはりバーバリアンの酋長であるブルータルブルーノを倒すこと。バーバリアンどうしの戦いだけに肉弾戦、という感じの激しい戦いになるぞ。酋長はエリアC4のバーバリックヒルにいる。座標は0-15だ。えー、このクエストについても、特に注意することはない。メンバーのレベルが十分であれば、簡単に達成できるだろう。

さて、こうしてすべてのクエストを終了したならば、陪審者に終了認定をしてもらおう。この陪審者はエリアD2の7-0、ファービュー山の山麓に住んでいる。全員がクエストを終了していれば、莫大な報酬をくれるのだ。もしダメだったら、ミスがなかったか、もういちど見直してみてほしい。

## ■ 忍者のプラスクエスト ■

忍者のプラスクエストは、得意の暗殺技能を使って、霧の沼の主、ドーンを暗殺することである。このドーンの居る場所はエリアD4の3-7、ドーンの洞窟の内部座標8-9である。特に気を付けることもなく、達成しやすいクエストだ。

ところで、この洞窟の中にはあの伝説のエレメンタルオーブが安置されている。これを取るためには、4つの道具が必要なのだが、全部持っているかな？

# ハイアリング活用術!!

傭兵っていうと金のために戦うならず者という感じだけど、このゲームのハイアリングは、ちと違う。確かに金は掛かるんだけど、忠誠を誓ってくれる。強敵と戦うときでも、ピンチの仲間を見殺しにして、自分だけ逃げ出すなんてことは絶対にしないんだ。ま、捕まっていたのを助けてやった恩があるからかもしれないけどね。

この忠実なハイアリング、まったく使わなくてもゲームを終了させることはできる。でも、せっかくだから、最大限に使ってやるのが礼儀というものだ。特に今回紹介したプラスクエストなどは、ハイアリングを使う使わないで、難度がかなり違うんだぞ。

それにハイアリングならではの特別な恩恵もあるのだ。ひとつは、寺院での治療、トレーニングの費用がすべてタダだということ。ハイアリングは、死んでいようと根絶していようと、寺院へ行けば一発で復活してしまうのだ。

もうひとつは、そのレベルのすべての魔法が使えるということだ。基本パーティーだと、買うか見つけるかしないと使えない魔法がある。それを探すのがまたひと苦労なわけだから、このことはハイアリングの最大のメリットといっても過言ではないほど重要だ。

そのほか、ハイアリングを使ってアイテムやジェムを増加させる方法は、先月の技あり一本のコーナーで紹介したし、増やしたアイテムを売りまくれば、お金を増やすこともできるのだ。

こんなに使えるハイアリングに給料を払うのは当然なのだが、それでも金がもったいないというケチなヤツは、シェルターの呪文を使えばいい。ハイアリングに金を払うことなく休息ができるぞ。

⬆どんなに体がぼろぼろになっていても、寺院に行けばタダで一発回復だ！

⬆ハイアリングを使って、アイテムやジェムをガンガン増やしてしまおう。

## 24人のハイアリング、完全データ表だ!!

これが全ハイアリングのデータだ。おおまかな遭遇位置もわかる涙物の企画だぞ。

| 名前 | 職種 | 属性 | 性別 | 種族 | レベル | セカンドスキル | | 遭遇地点 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sir Hron | 騎士 | 中立 | 男 | 人間 | 1 | ―――――――― | ―――――――― | ミドルゲート 地下 |
| Drog | 野蛮人 | 中立 | 男 | 人間 | 1 | ―――――――― | ―――――――― | |
| H K Phoy | 忍者 | 善 | 男 | 半オーク | 1 | ―――――――― | ―――――――― | サンドソバー 酒場 |
| Thund R. | 野蛮人 | 善 | 男 | 人間 | 3 | Curusader | ―――――――― | バルカニア 酒場 |
| Aeriel | 魔術師 | 善 | 女 | 人間 | 3 | Cartographer | ―――――――― | |
| Big Boty | 僧侶 | 中立 | 男 | ノーム | 5 | Linguist | ―――――――― | バルカニア 地下 |
| Cleogoch | 射手 | 悪 | 女 | エルフ | 5 | Athlete | ―――――――― | |
| Harry | 忍者 | 中立 | 男 | ドワーフ | 6 | Arms Master | ―――――――― | アトランティウム 監獄 |
| No Name | 射手 | 善 | 男 | ドワーフ | 6 | Curusader | ―――――――― | |
| Gertrude | 野蛮人 | 悪 | 女 | 半オーク | 7 | Mountaineer | Pathfinder | ツンドラ ダークゾーン |
| Rat Fink | 盗賊 | 悪 | 男 | ノーム | 7 | Gambler | Pickpocket | |
| Frir Fly | 僧侶 | 悪 | 男 | 人間 | 9 | Diplomat | Navigator | ヒルストーン城 1階 |
| Dark Mge | 魔術師 | 悪 | 男 | エルフ | 9 | Merchant | Linguist | |
| Red Duke | 戦士 | 悪 | 男 | 人間 | 11 | Curusader | Soldier | エリアD1 |
| Dead Eye | 射手 | 悪 | 男 | エルフ | 11 | Pathfinder | Arms Master | |
| Nakazawa | 忍者 | 善 | 男 | 人間 | 13 | Hero/Heroine | Diplomat | エリアB4 |
| Sherman | 戦士 | 善 | 男 | 人間 | 13 | Curusader | Merchant | |
| Flailer | 騎士 | 中立 | 男 | 人間 | 14 | Soldier | Gladiater | エリアA3 |
| Fumbler | 盗賊 | 善 | 男 | 半オーク | 16 | Athlete | Gambler | |
| Sir Kill | 騎士 | 悪 | 男 | 人間 | 15 | Arms Master | Gladiater | エリアA2 サラキン鉱山 |
| Jed I | 射手 | 善 | 男 | 人間 | 15 | Arms Master | Mountaineer | |
| H. Moley | 僧侶 | 中立 | 男 | ノーム | 19 | Diplomat | Gambler | ドーンの洞窟 |
| Slic Pic | 盗賊 | 中立 | 男 | ノーム | 25 | Gambler | Navigater | |
| Mr. Wise | 魔術師 | 善 | 男 | 人間 | 21 | Linguist | Merchant | エリアD3 |

# アグニの石

1週間という決められた時間の中で、アグニの石と呼ばれる赤い宝石を盗み出す、期限つきのアドベンチャーゲーム。時間の経過とともに食事や睡眠をとったりと、とてもリアルに進んでいくのがたまらなく新鮮なのだ!!

■ハミングバードソフト　MSX2　7,800円[税別]　(2DD)

## 時間とのせめぎ合いだ!!

それを手にした者には、必ず不幸が訪れるといわれるアグニの石。今から200年ほど前にインドの神像の手ににぎられていた赤いエメラルドだ。不幸の石と呼ばれながら、その美しい石を手に入れようとする人々の争いは絶えなかった。やがて、石は各地を渡り、第2次大戦が終わったときその姿も消えた。

そして現在、アメリカの片田舎のライツバーグという町に、アグニの石があるという噂が流れた。それを聞きつけてこの町へやってきた泥棒が、キミである。石が隠されているらしいケアンズの屋敷に、臨時の運転手として雇われることになったのだ。目的はもちろん、石を盗み出すことにある。

⬆キミに与えられた部屋だ。まず最初に調べられるところは全部確認しておこう。

屋敷にいられる期間は1週間。相棒のピピンから情報を得ながら屋敷の中を探索し、家族や雇い人からヒントを聞き出していく。1週間以内に見事アグニの石を見つけることができるかどうかはキミの行動にかかっているというわけ。『アグニの石』は見る、尋ねる、調べるなどのコマンド選択方式のアドベンチャーだが、普通のアドベンチャーとは少し違っている。それは、ゲームの中にも時間が流れているということ。登場人物すべてがその時間に沿って行動しているのだ。だからキミも、食事や睡眠をきちんととり、入浴していつも清潔にしておいたりと、普通の人間と同じような生活をしていかなければならない。屋敷内にいる人物は、毎日の行動がほとんど決まっているので、そのスケジュールを頭に入れて動きまわろう。

⬆ここがきょうからキミの仕事場となる、ケアンズの屋敷。果たして石は見つかるか!?

とにかく時間には常に気を使っていないと、思わぬところでクビにされてしまうこともある。ノートン・ケアンズの送り迎えの時間に遅れたり、執事が明日のスケジュールを伝えに来る時間に部屋にいなかったりすると、その場でゲームオーバーとなってしまうのだ。

⬆執事にはなるべく逆らわないようにね。

## 運転手の仕事も忘れずに

ケアンズ家のお抱え運転手が7日間の休暇をとることになり、その代理として雇われるのがキミだ。もちろん働くのが目的ではないが、きちんと仕事をこなしていかないとすぐにクビとなり、アグニの石を盗み出すことさえ不可能になってしまう。

屋敷の主人、ノートン・ケアンズは時間にうるさい。彼を車で会社まで送り迎えするのがキミの仕事だが、ちょっとでも時間に遅れることは許されない。主人を怒らせてしまったら、一巻の終わりだ。送り迎えの時間だけは常に頭に入れて行動しよう。

⬆ご主人様であるノートンを会社まで送り迎えするのが7日間のキミの仕事だ。

⬆ライツバーグの町にあるケアンズ商会までは車で約30分。時間は自然に流れる。

## 登場人物

登場するおもな人物は、11人。うち、ケアンズの屋敷に住んでいるのはケアンズ夫妻とその子供2人、そして6人の雇われ人たちだ。キミの相棒であるピピンはライツバーグの町のBARにいつもいるので、情報を聞きたいときはそこへ会いに行こう。

登場人物にはそれぞれ性格があり、好き嫌いや機嫌の善し悪しもある。彼らの趣味や好きなものを知っておけば、それで機嫌をとり、情報を聞き出すこともできるわけだ。そのためにも、ひとりひとりのスケジュールをしっかり把握することが大切だ。

### ノートン・ケアンズ

⬆ケアンズ商会の社長で、ケアンズ家の当主。屋敷でも町の中でも悪い噂が流れている要注意人物だ。誰からもよく思われていない。会社の経営もやり方があくどく、金目当てで前の奥さんを殺したという話もある。とりあえずは逆らわないでおいたほうが無難かも。

### フィリア・ケアンズ

⬆ノートンの2度目の妻。昔ヌードモデルをしていたらしい。とにかく遊び人で、子供の面倒もろくにみないで毎日遊び歩いている。行動がめちゃくちゃなので、自分の部屋にいる時間がはっきりしない困った女。ただ、頭が悪い分人は善さそうなので情報は聞ける。

### メグ・ケアンズ

⬆ノートンとその前妻エリザベスの娘。ノートンがフィリアと再婚する際に、追い出されるようにして祖母に預けられたが、祖母が死亡したため屋敷に戻ってきた。いろいろなライセンスを持つ才女。何かカギを握っていそうだが口が固く、なかなか話をしてくれない。

### レオン・ケアンズ

⬆ノートンとフィリアとの間に生まれた息子。相当な悪ガキで、屋敷じゅうにいたずらをする。ほかの部屋からいろいろな物を持ち出してしまうので、彼の部屋を物色すれば手がかりになる物が発見できるかもしれない。油断して自分のアイテムを盗まれないように。

### ロナルド・ヴィンセント

⬆古くからケアンズ家に仕えてきた執事。仕事に忠実でまじめなため、かなりロうるさい。身だしなみにもうるさいので、毎日シャワーを浴びて嫌われないように心がけよう。銀食器を集めているらしいから、古物商で買った銀のスプーンで情報が聞けるだろう。

### サラ・ピゴット

⬆執事と同様に古くからケアンズ家に仕えるメイド頭。やはり仕事に忠実でまじめな人物。気難しくてロうるさいが、機嫌をとって親しくなればいろいろな話を聞かせてくれる。ノートンとフィリアを嫌い、レオンにも手をやいているがメグには優しく接している。

### リンダ・パーシェル

⬆とても明かるくてかわいいメイド。話し好きで、聞けば何でも話してくれるのだ。オルゴールを集めているので、古物商で買ってプレゼントすれば、さらに情報を提供してくれる。キャンデーでも喜ぶぞ。また、彼女は食事のしたくができると報告にきてくれる。

### アントルー・バント

⬆ノートンがカナダの一流レストランから呼びよせたケアンズ家の専属コック。料理の腕は一流で、いつもおいしいものを食べさせてくれる。しかし、屋敷の人間があまり食事を楽しんでくれないのを不満に思っている。気前がよく、なかなか話しやすい人物だ。

### ジャック

⬆10年ぐらい前から屋敷で働く庭師。庭にあった物置き小屋を自分で改造して住んでいる。不明な点が多く、過去に何かありそうな雰囲気だ。いつも庭か小屋の中にいるので、スケジュールを見てどちらかに行けば会える。有力な情報が得られるかもしれないぞ。

### 用心棒

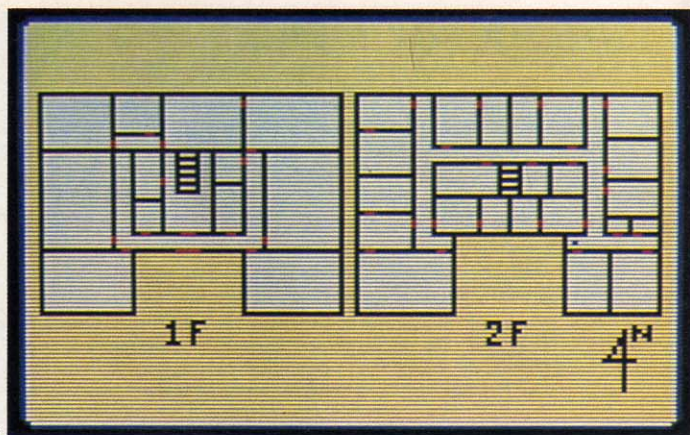
⬆1ヵ月ほど前から雇われている謎の用心棒。探偵のライセンスを持っているらしいが、やはり不明な点が多い男だ。夜、庭をうろうろ歩きまわったり、不審な行動をとったりすると、すぐにつかまってしまうので夜の外出は不可能。なかなか注意が必要な人物なのだ。

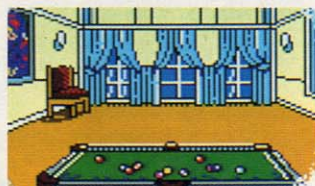
### ピピン

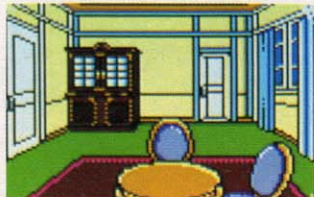
⬆信頼できるキミの相棒。彼に会うには、ライツバーグの町にあるBARに行けばいつもいる。情報集めの天才だから、手に入れたアイテムや情報を持って会いに行くとそれについて調べてくれる。何かアイテムを見つけたら、すぐに彼のところへ持って行こう。

# ケアンズの屋敷

ケアンズの屋敷の中は１階と２階に分かれていて、かなり広い。１階には広間を中心として食堂、ビリヤード室、応接間、図書室、倉庫、サロンなどがある。２階は主人公の部屋のほか、屋敷に住んでいる人たちの私室が並んでいる。

屋敷の中ではとにかくしつこいぐらいに調べまわること。部屋に人がいるときは調べられないので、スケジュールを見て誰もいない時間にしのびこもう。鍵がかかっている部屋は、マスターキーを使って開けられる場合と、どこかで鍵を見つけてからじゃないと中に入れない場合がある。鍵はどこかの部屋の引き出しなどに入っていることがあるので探してみよう。でも、あんまり不審な行動をとると追い出されるので気をつけること。

☗食堂。ここで１日３度食事をしっかりとらないと体力や集中力が落ちてしまう。

☗風呂。毎日シャワーを浴びて清潔にしておかないと執事に嫌われてクビになる。

☗ビリヤード室。ある部屋で、ビリヤード室をほのめかすメモが見つかるのだが。

☗物置。棚にはがらくたがたくさんつまっているが中には役に立つものもある。

☗ノートンの部屋。書斎に入るとき、鍵を間違えると防犯ベルが鳴りひびくぞ。

☗レオンの部屋。人の物を勝手に持ってきてしまうので、ここは宝の山なのだ。

☗サラの部屋。ドレッサーでヘアピンが手に入るので、それで鍵を開けられるぞ。

☗フィリアの部屋。だらしがないので物がなくなってもわからない。ねらいめだ。

# 庭にもまわっていろいろ調べてみよう

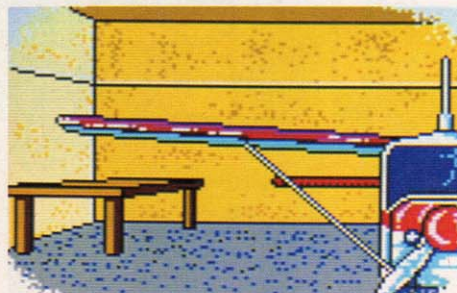
## 車庫

車庫には車が２台入っている。一応たてまえでは運転手なんだから、自分の使う車はいつもチェックしておこう。ガソリンがなくなったりすると、たいへんなことになるのだ。

## 物置小屋

ジャックの部屋の隣にある物置小屋では、ロープとペンチを手に入れることができる。ここでペンチを取ると格納庫では取ることができないが２個は必要ないので、ま、いいか。

## 小屋

ジャックが住んでいる小屋だ。ジャックに会いたいときは、庭かこの小屋にくればいる。ジャックは謎の多い人物だが、しつこく聞き出せばかなり重要な情報を教えてくれる。

## 格納庫

メグはセスナのライセンスを持っている。この格納庫にはそのセスナが入っているのだ。じつはペンチは物置小屋で取らずに、ここで手に入れたほうが後半で役に立つのである。

# ライツバーグの町

ケアンズの屋敷から車で30分ほどの所にあるライツバーグの町。町といっても田舎なので、それほど栄えたところではない。前半で行ける場所はBARとストア、古物商、そしてケアンズ商会ぐらいだ。

ノートンを会社まで送り迎えするので、町へは毎日出ることになる。BARでピピンに会って情報を得たり、ストアや古物商で買い物をしよう。それぞれの店の主人からも情報を聞くことができるぞ。

町の人たちの噂でも、ノートンはかなりの悪人ということがわかる。誰に聞いても、ろくな話は出てこない。それだけに、彼をとりまく屋敷の中の人々の様子も気になるところだ。

## ケアンズ商会

ノートン・ケアンズが経営する会社。前社長ベル・ケアンズの一人娘、エリザベスと結婚し、ノートンは今の地位を築いた。しかし、彼が社長を務めるようになってから、ケアンズ商会に悪い噂が立ち始める。毎日ここにノートンを送り迎えするのだが、中には入れてもらえない。

## BAR

心強い相棒のピピンには、このBARへ来ればいつでも会うことができる。手に入れたアイテムや情報についてくわしく調べてくれるのだ。店のバーテンからは、ノートンが前妻を金目当てで殺したらしいという噂を聞ける。この店では、ほかにも重要な人物に会えるかもしれないぞ。

## ストア

店のおばさんにノートンについて尋ねると、ケアンズ商会の悪どいやり口についてぺらぺらとよくしゃべってくれる。ここではキャンデーとチョコレートが買えるので、キャンデーはリンダに、チョコレートはレオンにプレゼントすると、情報提供に協力してくれるのだ。

## 古物商

ここの店主は、がんこ者なのであまり有力な情報を聞くことはできない。なぜかガソリンがおいてあり、ツケで買うことができるので忘れずに買っておこう。また、オルゴールと銀のスプーンを売っているので、オルゴールをリンダに、スプーンは執事のために買っておくこと。

# とにかく時間厳守!!

それでは、前半のヒントを少しだけ教えちゃおう。まず、初日の朝は自分の部屋を出たらなるべく寄り道せずに車庫まで行き、ノートンを会社まで送り届ける。そうしないとすぐに9時になってしまい、執事が出てきてどやされることになる。町の中をひととおり歩きまわったら、車で戻ろう。

戻ったら、屋敷に入る前に庭にまわってジャックに会っておくこと。ジャックの息子に関しての話が聞けるぞ。その情報を持ってあとでピピンに会えば、いろいろと調べてくれるだろう。

屋敷内では、手当たり次第に部屋の中に入って調べまわる。そして、誰かに会ったらとにかく質問攻めにする。同じ質問でも何度か繰り返して尋ねると、違う答えが返ってくるのだ。また、人によっては趣味や好物があるので、プレゼントすることによって相手の口を軽くすることもできるぞ。

ところで、歩きまわって情報を集めるのも大切だけど、体力と集中力にも常に気を使うこと。1日3度の食事と適度な睡眠がそれらを補ってくれる。また、睡眠については、ちょっと工夫が必要だ。なにしろ本業は泥棒だから、行動は夜中ということになる。夜中に起きていられるために、少し昼寝をしておくといいかもしれない。

あとは、とにかく時間とのたたかい。あらかじめ約束された時間には、絶対に遅れないというのが原則。調査に夢中になっているうちに、ついうっかり時間がたっていたということのないようにね。

⬆食事や睡眠はとらなければいけないけど、なぜかトイレには行かなくてもいい。

⬆BARには女の人がいつもいるけど、この人はなんにもしゃべってくれないよん。

## ひゃー、追い出された!!

クビにされる要因にはいろいろあるが、まず時間を守らないのは一番まずい。ノートンの送り迎えの時間に遅れると、即刻クビにされてしまう。あとはノートンの部屋をうろうろしているところを見つかったり、入浴しないで不潔にしていると追い出されてしまうのだ。

⬆と、このようにきつい言葉をあびせられ、追い出されてしまうのである。言い訳してもムダなんだぞ。

やり始めたらなかなかやめられないゲームなんて、ひとつあれば十分。なんて思っていたら、ひとり遊びがぎっしり詰まったソフトが出てしまった。どうしよううっっ。

■システムソフト　MSX2　6,800円［税別］　(2DD)

『銀河』には、麻雀牌を使ったゲームが6種類と、トランプのカードを使ったものが12種類、そのほかチェスや将棋の駒を使ったひとり遊びが6種類収められている。

24種類のゲームには、それぞれに特徴がある。手順を考えながら慎重に進めていかなければ完成できないものもあるし、ほとんどツキによって左右されてしまうものもあるのだ。ただ、どのゲームにも共通していえるのは、じっくり腰をすえてやらないとクリアーは難しいってこと。まあ、それはすべてのパズルゲームにいえることではあるけどね。

銀河に収録されているゲームのルールは単純なものばかりだ。もちろん、麻雀牌を使っているからといって、麻雀のルールを知らなければ遊べないということはない。それに、単純なものにほど、なぜかのめりこんでしまうのだ。

さて、ジャンル別にちょっと説明しておくと、〝麻雀牌〟で使用する牌は全部で144個。万子牌、筒子牌、風牌など、いくつかの種類に分かれているので、同種類の牌をペアにして取り去ったり、並べたりといった遊び方が多い。

〝トランプ〟には、トランプのひとり遊びとしてなじみの深いものから銀河のオリジナルまで、バラエティーに富んだゲームが用意されている。もともとトランプのひとり遊びは占いとして行なわれていたので、ゲームもツキに左右される度合がかなり大きい。

最後に〝ソリティア〟だが、メニューの中にはパネル、チェッカー、駒などを使ったパズルゲームが入っている。簡単なものから難しいものまでいろいろあるが、トランプを使ったものに比べると、ツキに左右される度合いはかなり少ない。それだけに、手順をじっくり考えながら進めていかなければならないものばかりだ。

ルールは、実際にやってみなければわからないものもたくさんあるので、ひととおりプレイしてみるのがいいだろう。

# ひとり遊びがこーんなにいっぱい詰まってるー!!

# 全24種類まとめて解析!

それでは、銀河に収録されている24種類のゲームをどーんと全部紹介するぞ。それぞれに示してある難易度は、ツキに左右される度合も含めての表示で、グラフが右に行くにしたがって難しくなっている。ゲームの中には、ほとんどツキによって勝負が決まるものもあるから、手順を考えればいいってわけではないのだ。

また、各ゲームを完成させるポイントはいくつかあるが、必ずしもこうしたほうがよいというのはない。やはり自分でやってみて、そのゲームの傾向を確認しながら、完成させるコツをつかんでいくのがいいだろう。でも、ツキで左右されるゲームの場合は考えこんでもしかたがないので、運にまかせるのが最良の方法かもしれない。

## 麻雀牌

### ガンエリア　難易度

まず、ペアになる牌を発見してもすぐに取らずに、その牌を取り去った後どうなるかをよく考えてからにすることが大切。そして、各行の牌の数がだいたい同じになるようにバランスをとること。

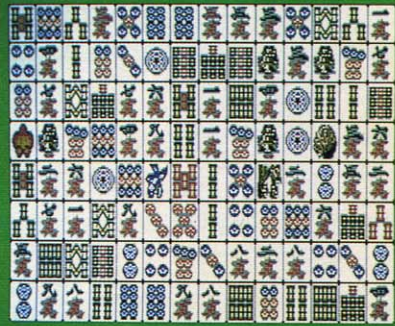
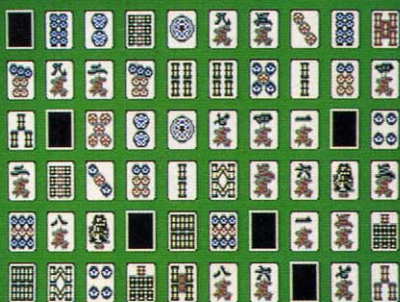
### ゴースト　難易度

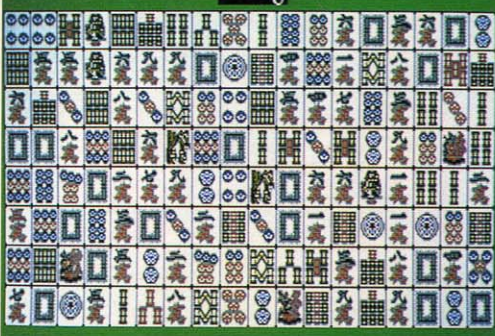
これも、とにかくよく考えてから牌を選択しないと、とんでもないことになる。そして、ルールを完全に把握してから始めないと、クリアーするどころか何がなんだかわからなくなってしまうのだ。

### プレッシャー　難易度

並べられている字牌と季節牌をすべて裏返す、とルールはいたって簡単。ただ、同じ牌の組み合わせでも、選択のしかたで配置が変わってくるということを理解しておくのがポイントなのだ。

### ペアーズ　難易度

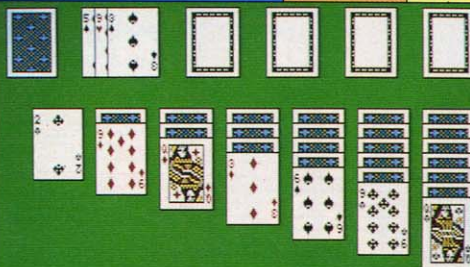
2枚の牌を2組つくって消していき、すべての牌を取り去るゲーム。これは、花牌をどこで使うかがポイントとなる。あと、数の大きな牌は、なるべく早めに処分しておいたほうがいいだろう。

### マシーン　難易度

各行に同じ種類の牌で1から9まで並べるというもの。これは難しいうえに、ツキの度合もかなり関係してくるので、完成させにくい。右の空白に9の牌が行かないように移動させるのがコツだ。

### レイス　難易度

同じ種類、数の牌を渡って右側へと進んでいく。ここで忘れがちなのが数のほうなので、しっかり頭に入れておくこと。そして、花牌、季節牌の場所を確認しながら、次に進む道を考えよう。

## トランプ1

### アコーディオン　難易度

これはもう、難しいというよりはほとんど"運"だ。自分の意志とは無関係にゲームが進められていくといってもいいほどだ。あえてポイントとしてあげるなら、ジョーカーの利用方法だろう。

### クロンダイク　難易度

日本でもっともポピュラーなひとり遊びだ。伏せられたカードの上にはあまり重ねないように注意すること。また、キングを空いたところにすみやかに移動させるように心がけると成功しやすい。

### ゴルフ　難易度

場札を取り除いて、できるだけ少なくしていくゲーム。場と山札のすべてが1ヵ所に重なれば、上がりとなる。取れるカードを連続して取れるように心がけよう。取り忘れには十分注意するように。

### ネストール　難易度

このゲームも難しいうえに、かなり"運"に左右されるところがある。とにかく取れるカードは迷わず取るということが大切。そして、どうしても取るカードがなくなったらJOKERに頼るしかない。

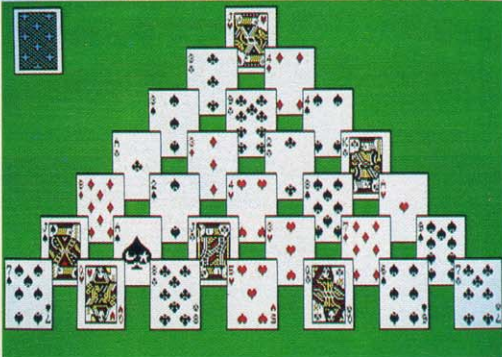
## ピラミッド

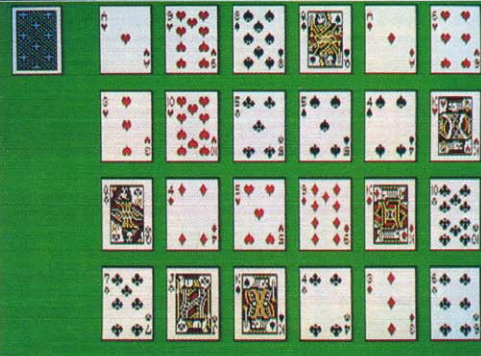
難易度

完成する確率がとても低いこのゲーム、ツキですべてが決まるといってもよい。あらかじめ何と何をたせば13になるかを記憶してからプレイすること。なるべく平均的に取っていくようにしよう。

## キャッスル

難易度

真ん中の4枚のAに、同じマークのKまでをすべて重ねれば上がり。カードを動かす前に、じっくり考えることが必要だ。また、小さい数のカードをあまり奥のほうに重ねないように注意しよう。

## モンテカルロ

難易度

最初は取れるものからどんどん取っていき、カードが少なくなってきてから考えるようにする。残り少なくなったときに、取れるカードがあってもわざと並べかえるというテクニックもある。

# トランプ2

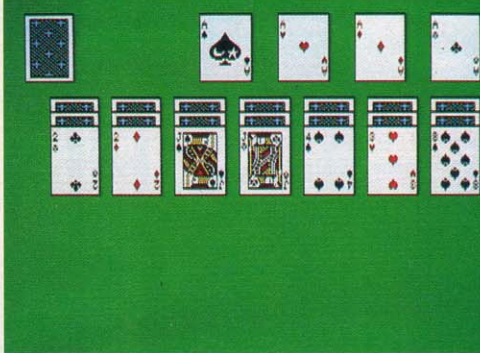
## エースアップ

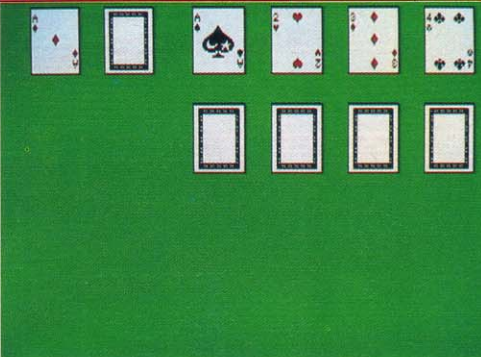
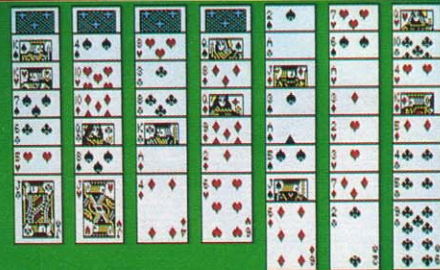
難易度

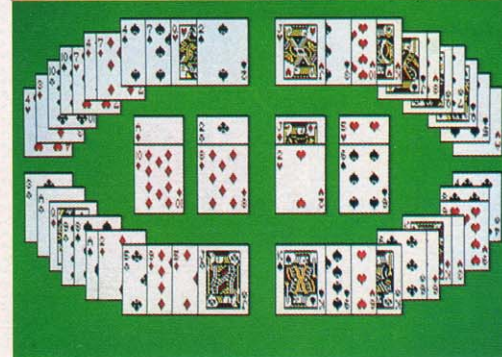
途中まではクロンダイクにやり方がよく似ているゲーム。できるだけ山札からカードを重ねないように気をつけること。あとは、クロンダイクと同じ要領で進めていけばなんとかなるだろう。

## スコーピオン

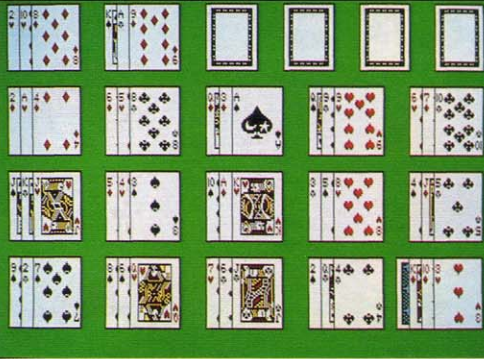
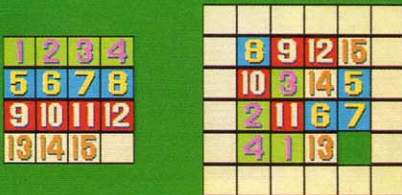
難易度

同じマークでAからKまで重ねていくゲーム。AからKまでの列が4つできれば上がり。と、ルールはとても簡単なのだ。コツは、カードをどこへ移動させたいのかを明確にするということだ。

## カルキュレータ

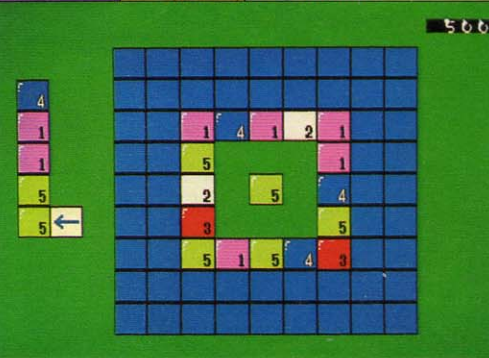
難易度

あらかじめ決められた法則によってカードを重ねていき、全部重ねることができれば上がり、動かせなくなったら終了。でも、実際にやってみなければ遊び方がちっともわからないゲームなのだ。

## リトルアイズ

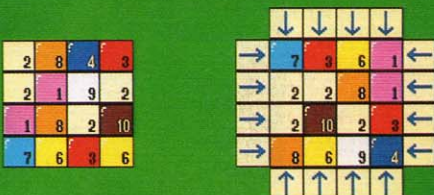
難易度

これも、それほど難しくはないゲームだ。取れるペアのカードが複数あるときの判断にかかっているともいえる。また、よく考えてから行動しないと最後に1列だけ残ってしまうこともあるぞ。

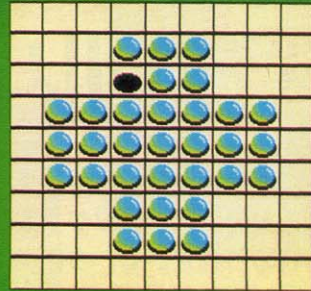
## ソリティア

### ルーシー 難易度

数の小さいカードの上に、マークの違う数の大きなカードをなるべく重ねないようにすることが大切。また、2回までシャッフルすることができるが、そのタイミングがポイントでもあるのだ。

### 15パズル 難易度

なんだか懐かしいなあって感じの、いわゆる15パズル。意外なようだけど、左上から順番に並べていき、残った下2列の中であれこれスライドさせていると、簡単に完成できるのだ。ぜひやってみて。

### カラーパネル 難易度

わりと難しく、ツキによって左右される度合も大きい。左側の5つのブロックの色に絶えず注意を払うことがポイントだ。といっても、やはり実際にやってみないとピンとこないゲームである。

### スライドパネル 難易度

2種類の大きさのフィールドを選べるので、初めは小さいほうからプレイして、慣れてきたら大きいほうでやってみよう。しばらく適当にプレイしながらその動きに慣れることも大切なのだ。

### ソリティア 難易度

黒い、ボールのない部分にほかのボールを移動させる。ただし、移動は必ず別のボールを1個ずつ飛び越えて行なう。これが結構難しいのだ。できるだけ中央にボールを集めるようにするのがコツ。

### ナイト 難易度

どこでも好きな場所から始められ、ナイトを動かして全部のチェッカーの駒をより少ない回数で消していく。どのチェッカーをナイトにするかが重要なポイントになるので、よく考えて決めよう。

### チェンジ 難易度

下の駒の位置を上の駒の配置と同じになるように動かしていくゲーム。駒の動きは将棋の動きとまったく同じ。詰め将棋のように、先の先までよみながら進めていかないと完成させるのは難しい。

## クリアーすると万華鏡が

⬅ゲームが完成されると、万華鏡のような画面が出るのだ。

# ディスクステーションスペシャル

## 夏休み号

スペシャルとしては３号めを数えるこの夏休み号には、オリジナルゲームが２本収められている。今回はそのなかの１本、『ランダーの冒険２』を中心に徹底解析してみようと思う。前作に劣らず、内容はかなり本格的なロールプレイングなのだ。

⬆スペシャル春号に入っていたランダーの冒険の第２弾がついに登場。

■コンパイル　MSX2　3,880円[税別]（2DD）

## ランダーの冒険２

スペシャル春号に収録されていた『ランダーの冒険』の第２弾だ。今回は宇宙に舞台を変えて、宇宙刑事となったランダーが大活躍。アルカリ星という小さな星を出発点に、星から星へワープしながら冒険していく。冒険は、宇宙と各星のフィールドで行なわれるが、ポイントを２点紹介しよう。

まず、フィールドを探検していくと宝箱を発見することができるが、これは街へ戻ってからまたその場所へ行くと何度でも発見することができる。そこで、街と宝箱のある場所を往復すれば、ヒットポイントとお金を貯められるのだ。

もうひとつ、これはわかっていてもついうっかり忘れてしまうことなんだけど、こまめにホテルへ行ってセーブをするということ。敵と戦ってダメージが100パーセントになると、すべてが最後にセーブした時点に戻ってしまう。ちょっと面倒だけど、少しでも進展があったら街へ戻ってホテルへ行き、セーブするように心がけよう。

⬆町を出てフィールドでの冒険を開始!!

⬆宝箱は町へ戻れば何度でも発見できる。

## ★星から星へワープ!!★

星から星へのワープには、モビルシャーツに乗って移動する。その場合、ワープする力はエンジンによって変わってくるのだ。最初に装備しているボロエンジンでは１光年ずつしか移動できないのだが、ビッグエンジンを買って装備すると、何倍も速く移動できるぞ。

⬆右下に見えるのがアルカリ星。冒険を進めていくうちに星の数は増えてくる。

## アルカリ星

すべての始まりは、アルカリ星から。争いもなく平和なこの星の若い女性たちが、一夜にして姿を消してしまった。そして、その中にはランダーの恋人、ジョゼフィーヌもいたのである。事件の謎を解き、恋人を捜すため、機動メカモビルシャーツに乗り込んで聞き込みを始めるランダーであった。

⬆この星ではフィールドでの探検はないので、街で情報を聞いておこう。街の中には広場や酒場があって、いろいろなヒントを得られる。

## シズカニ星

⬆ダメージを回復するアイテム、ナオルゼはオット星よりもシズカニ星のほうが安く売っている。ここで買いだめしておくと得だ。

アルカリ星から一番近い星、シズカニ星。フィールドにはダンジョンがあり、ここでダークライトを発見することができる。ダンジョン内は暗いので、このダークライトで明かるくすれば進みやすくなるのだ。シズカニ星である程度レベルを上げてから、次のオット星へと向かうようにしよう。

## オット星

前半でわりと重要となるのがここ、オット星だ。このへんまで来ると結構強い敵が出現するので、アルカリ星からいきなりワープしてしまうとかなりつらいだろう。オット星のダンジョンの中では、タンチキを発見することができるが、これはあとで役に立つアイテムだから必ず手に入れておこう。

⬆オットセイの顔をしたオット星。ここまで来れば、次の目的地が明らかになってくる。レベルを上げておくのも忘れないように。

## パーツショップでお買い物

武器や防具を売ってくれるところ。装備は、お金を貯めてオット星で揃えるのがいい。レーザーキャノン、メタルセイバー、ハイパーアーマー、ラージシールド、ビッグエンジンを装備すれば完璧だ。

⬆ナオルゼはオット星だと少し高くなる。

## 街の中で情報を聞けっ

⬆彼のいいなずけも行方不明になった。

⬆おばさんたちはなぜか残っているのだ。

## 酔っぱらいにも聞けっ

➡こんな酔っぱらいがいたらかわいいかも。

➡泥酔しているがヒントは教えてくれるぞ。

### スペースポリス

ヒットポイントはポリスでお金に換えてくれるが、数値によってはランクも上げてくれる。最初はお金よりランクを上げるほうを優先しよう。

⬆ある程度ためてから行くようにしよう。

### 水の中でも平気！

⬆モビルシャーツに乗ってるんだもーん。

## ユニークな敵がいっぱい

⬆宇宙で出現する敵、メクジラ。ほかにカップー、コップー、ホイホイなんていうのがいる。レーザーで攻撃すれば、まあ勝てる。

⬆シズカニ星のフィールドで出現するオクトパス・ミニ。結構強い。ここではほかにアイスル、モスラーヤなどが現われることが多い。

⬆オット星のフィールドではこのレッドストーンがよく出る。装備が悪いとすぐにやられてしまうぞ。ほかにノズルスやモスラスがいる。

⬆シズカニ星のダンジョンではこのユキコーンのほかにも、サクラジマやスピダー、ピータンなどのユニークな敵がぞろぞろ出現する。

---

サムライキング

## メガスオンZ

アニメーションを観る感覚でプレイできるアドベンチャーゲームだ。現代の日本を舞台に、別の空間からやってきた邪神と侍王の戦いが繰り広げられていく。

ポイントは、まず〝みる〞と〝はなす〞をうまく使って、義孝が教室から逃げ出すところまでもっていく。そして魔物との戦いになるのだが、ここでは消火器の使い方がカギ。レバーが引けない状態になっているのだ。これをどうにかしないと次には進めない。

結局、消火器を相手に投げたつもりが鏡に当たって自分を傷つけてしまうのだが、じつはここまではオープニング。この先からゲームが始まるのであった。でも難しい謎解きはほとんどないので、肩の力を抜いてアニメーションを観るつもりでプレイすれば、エンディングにたどり着けるだろう。

⬆消火器を使えっ。

⬆ずいぶん若いお母さんだなあと思う。

⬆突然現われた、義孝にしか見えない魔物。

# LAB Letter

## ――ラブレター　No.2――

**HALNOTEユーザーのための総合情報誌。そんな位置付けがピッタリきそうなのが『LAB Letter』。好評だった創刊号に続き、待望の第2号が発売されたぞ。そこでさっそく、徹底解析してしまおうと思うのだあ〜！**

■HAL研究所　MSX2（要HALNOTE）3,300円［税込］（2DD）

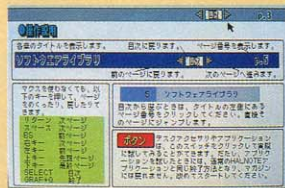
LAB Letterなんてソフト名を聞くのははじめてだよー！　という人のために、まずは簡単に説明しておくね。これはHAL研究所が、自社の製品であるMSXの統合化ソフト〝HALNOTE〞を、より便利に使いこなしてもらうために創刊したディスクマガジンのこと。当然のことながら、ソフトを起動するにはHALOSのカートリッジが必要になるから注意してね。

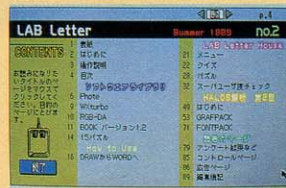
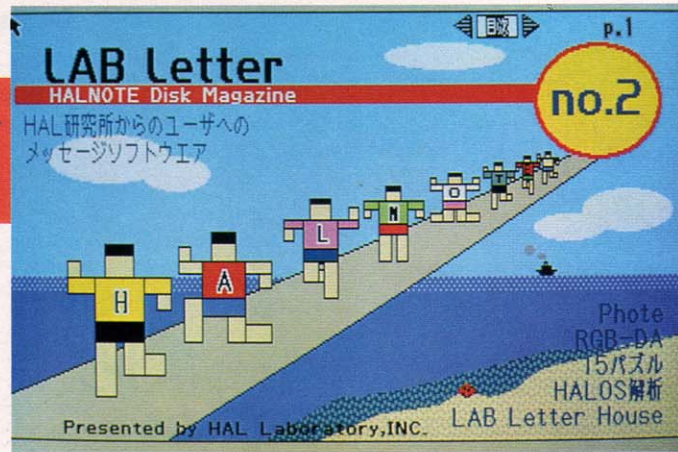
創刊号は今年のお正月に発売され、今回紹介するのが第2号。それにしては今までパソコンショップで見かけたことがないな、と思うのも無理はない。このソフトはHALNOTEのユーザー登録を済ませた人にだけ、通信販売で売られているものなんだ。HALNOTEは持っているけどユーザー登録はしてないなんて人は、今すぐ登録を済ませておこうね。そうそう、バックナンバーの注文も受け付けているというから、HAL研究所まで連絡してみよう。

それではさっそく内容を見てみるぞ。ちょっと便利なツールを紹介するソフトウエアライブラリや、難しい単語がビッシリ並んでいるHALOS解析のコーナーは創刊号と同じ。自分でアプリケーションを開発しようなんてマニア層でも、十分満足のいくものだね。

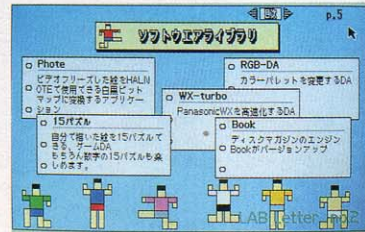
そして、第2号で新設されたのが、肩肘を張らないお遊びのコーナー。クイズやパズルなどが楽しめるLAB Letter Houseや、読者のページがそれ。より幅広い層のユーザーに、LAB Letterを楽しんでもらおうというわけなんだ。

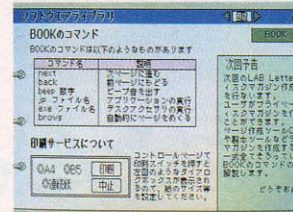
### マウスがあると便利だよ！

LAB Letterの操作はキーボードでもできるけど、マウスがあるとより快適。そもそもHALNOTE自体が、マウスを使ったオペレートを基本としているわけだから、当然といえば当然なんだけどね。

また、創刊号から改良を加えられた機能もあって、読みたいページを直接表示できるようになったんだ。ページ数さえわかっていれば、いちいち目次を見なくてもす速く表示できるというわけだ。

⬆まずは操作方法を覚えちゃおう。

⬆第2号の目次。100ページ近いね。

## ◆ソフトウエアライブラリ◆◆◆

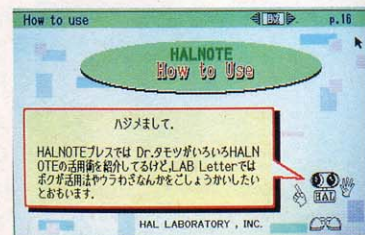
パッケージソフトとしても売れそうな、HALNOTEのアプリケーションを惜しげもなく提供してくれるのが、ソフトウエアライブラリのコーナー。今回収録されているのは右の扉の写真にある5本だ。

中でも注目してほしいのがBOOKコマンド。LAB Letterのシステムにも、同じものが使われているのだとか。次号では、ユーザーが自由にディスクマガジンを作成できるように、BOOKをはじめとするすべての関連ツールを紹介するというから楽しみだね。

⬆ソフトウエアライブラリの扉ページなのだ。

⬆デジタイズ画像をHALNOTEに取り込むツール。

⬆次号の展開が楽しみなBOOKコマンド。

⬆好きな絵を組み込んで遊べる15パズル。

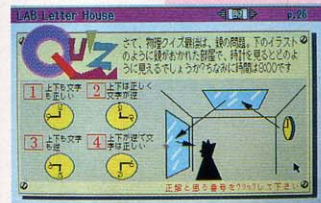
## ◆HALNOTE How to Use◆◆◆

統合化ソフトの利点を活かし、HALNOTEをより一層使いこなすためのノウハウを教えてくれるコーナー。図形プロセッサで作った地図を、ワープロに読み込んで修正を加えるなんてワザも、実例をまじえて紹介してくれるのだ。

⬆ウラワザって文字を見ると心が躍るよね。

## ◆LAB Letter House ◆◆

これからのLAB Letterを背負って立つ人気コーナーとなりそうなのが、このLAB Letter House。イラストギャラリーあり、クイズありと、内容がバラエティーに富んでいるのが楽しいね。

⬆こんなお店が本当にあったらいってみたいな。

⬆色の違っている部分をマウスでクリックしてね。

左の写真を見てもわかるように、このコーナーには独立したメニューも用意されている。だから画面上のアイコンをマウスでグルグル動かして、読みたい内容をクリックするだけで、目指すページにす速く移動できるというわけだ。この快適な操作感覚は、さすがにHALNOTEってとこだね。

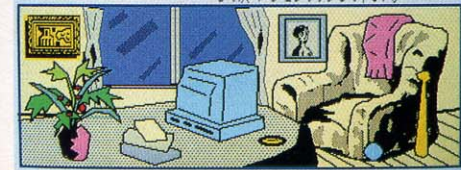
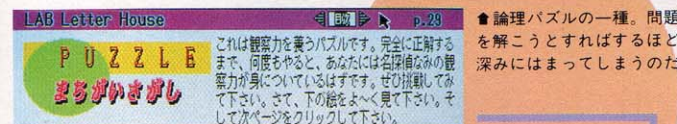
クイズやパズルの内容も意外と難しくて、なめてかかると思いっきり悩んでしまいそう。問題を作る人は大変だろうな、なんて変に感心してしまったりして。

クイズに……

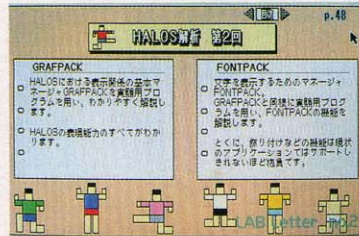
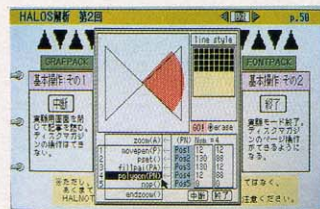
⬆キミはスーパーユーザーになれるかな。

⬆イラストも入ってポップな雰囲気だね。

スーパーユーザー度チェック

パズルもあるのだ

⬆論理パズルの一種。問題を解こうとすればするほど、深みにはまってしまうのだ。

⬅マガジンにはつきもののまちがいさがし。Mガではおなじとこ、だけどね。

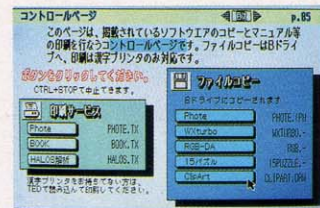
## ◆HALOS解析・第2回 ◆◆◆◆

⬆パソコン初心者にはちょっと難しいページだ。

ソフトウエアの内部情報を公開することには、多くのソフトハウスは消極的なのだけど、HAL研究所だけは別。毎号連載でHALOSの内部解析をしてくれているんだ。これによってHALNOTEユーザーの自作ツールが充実するかもね。

⬆サンプルプログラムも用意されている。

⬆文字飾りが豊富なのもHALNOTEの魅力。

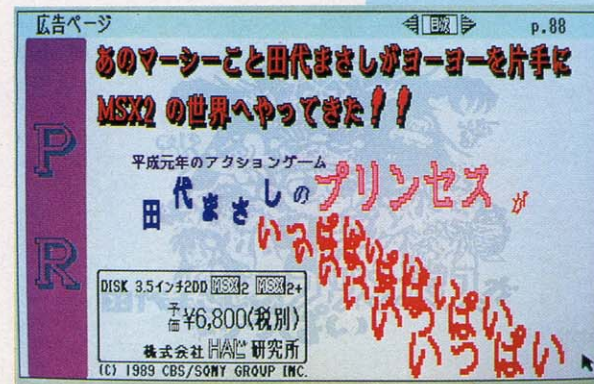
## ◆読者のページ ◆◆◆◆◆◆◆◆

LAB Letterの最後を飾るのが読者参加のコーナー。HAL研究所に届いた読者のお便りを、どしどし紹介していってしまおうというページなんだ。

創刊号の記事別人気アンケートの結果も載っているぞ。また新作ソフトの広告もちゃっかり入っているあたり、抜け目がないって感じだね。

⬆三波春夫先生のお言葉は偉大なんだなあ。

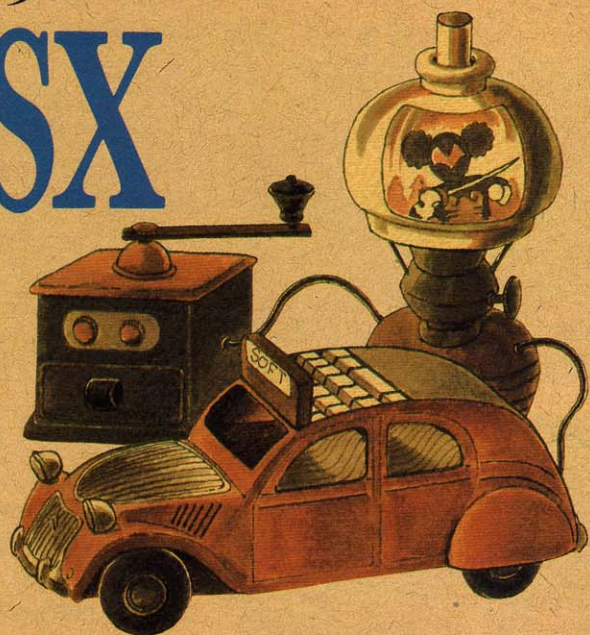
⬆みんな頑張ってアートしようね。

⬆マニュアルの印刷だってできるんだぞ。

ええーいオマケだ!

⬆プリンセスがいっぱい、いっぱい、いっぱい！　いっぱい買ってくれー！

振り向けば、そこにレトロがあるの

# RETRO-MSX

レトロソフトといっても、初めてプレイするとなかなか新鮮味があってよろしいものである。今月の３本はどれもずーっと昔のソフトだから、知らないお方も多いことでしょう。でも、一度遊んでみれば、古さなんてぜんぜん感じずに楽しめるはずである。新作ソフトばっかりやらずに、たまにはこっちも遊んでみれー。

## ブタ丸パンツ

1983　HAL研究所(MSX1)

シューティングゲームが一般人の手には負えないほど難しくなり、アクションゲームには、RPGやアドベンチャーの要素が入って複雑化、難解化が進む今日このごろ、いったい、純粋なアクションゲームはどこにいってしまったのであろうか。消費者はもう、複雑なゲームしか好まなくなってしまったのだろうか……!?

さあ、今回はのっけから大マジメだぞ。え〜っと、何の話だっけ。そうそう宗兄弟(蛇足)、CBSドキュメントのピーター・バラカンと名前忘れちゃったけど女性司会者はいつもふたりして目つきが悪いぞ。……おっと違った。最近のゲーム情勢について深くスルドク考察するのが目的でありました。

そーだよそーだよソースだよ、最近のゲームはどんどん複雑でワケがわからなくなってきているぞ。

➡ブタ丸くんが奮闘する、かわいいコミカルアクション。見かけは単純そうだが、ゲーム性はかなり高いのである。

⬆ブタ丸くんの足元を襲うやーなモグラ。面が進むにつれてうっとーしくなってくる。

⬆ねばって点数稼ぎをしていると永久パターン防止キャラが。うーん、芸が細かい。

はたして、この傾向は正しいのであろうか。いや、絶対に間違っとる(自問自答)！　あのテトリスを美代、おっと、見よ！　ただブロックをすきまなく埋めていく。たったそれだけの内容なのに、もはや社会現象の一歩手前まで行ってしまうほどの大人気！　これぞ世の中の一般大衆が追い求めていた理想のゲーム像の一端なのである。だーれも好きこのんで難しいゲームで頭を悩ませたいなんて思っちゃいないのだ。

ときに、ブタ丸パンツである。人を思いっきりナメくさったよーなタイトルだが、これを単なるイロモノソフトだと思ったら大マチガイのコンコンチキだっ。

このソフトはすごいぞ。何がすごいって、ゲーム設定がムチャクチャでありまするがな。

雲の上からかみなりパンツなる鬼っ子がタマゴをポコポコ投げてくる。そいつを下からブタ丸くんが、ヒョイと拾って土管に入れるとアーラ不思議。ポン！　とヒヨコがコンニチハってな寸法である。

まことに不条理極まりない設定だが、それでいてゲームバランスが絶妙なもんだから世の中わからない。ブタ丸くんの行く手には、食い意地の張ったちりとりおじさんやら、イタズラ好きのモグラくんやらが、あの手この手で妨害工作！　ツボを押さえたゲームバランスで抱腹絶倒涙ポロポロなのだ。

このゲームが世に出回ったのは、なんとMSX生誕直後の1983年のこと。しかし、このオモシロサは今でも比類なきほどだ。ああ名作よ。

# パイパニック

1983　アスキー(MSX1)

あ、アスキーのソフトだ。やーい、きっとつまらないぞ、と思った人よ。気持ちはわかるが、このソフトは違うぞ。なんてったって麻雀ゲームだ。ぜんぜん理由になってないな。でも、おもしろいものはおもしろいのだ。

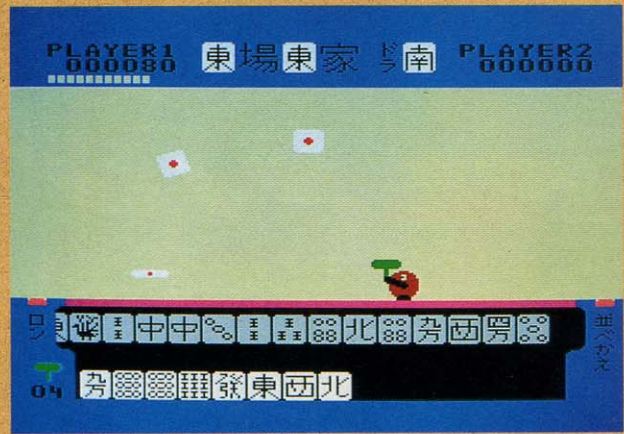
⬆チョンボすると頭からゴッツーン！やられた姿はちょっとオバオバみたいだ。

| 荘風 | 混一色 | 3000 |
|---|---|---|
| 東 | 全帯么 | 2000 |
| 門風 | 一盃口 | 1000 |
| 南 | 飜　牌 | 1000 |
| ドラ | 門前清 | 1000 |
| | 得　点 | 8000 |

⬆おお、上がった上がったウレシイな。ちなみに点数は略式計算なのである。

麻雀ソフトには、正当派の対局モノとあれこれ手を加えたアレンジモノがあるのは先刻ご承知のとおりである。マジメに作るのもなかなか難しいものであるが、もともと完成されたゲームシステムを持つ麻雀をアレンジングするのはもっともっともーっと難しい。

てなわけで、ゲームセンターでは女の子がヌギヌギする脱衣麻雀が全盛で喜ばしい限りであるが、残念ながらその手のゲームはエッチ関係ばかりがエスカレートしてしまい、麻雀そのものの楽しさがイマイチ薄れがちだ。

で、この『パイパニック』である。このソフトも『ブタ丸パンツ』と同じ1983年度作品と、カビが生えるほど古いものなんだけど、噛めば噛むほど味が出る、少なくともフィリックスくんの10円ガムよりは長持ちしそうなソフトだ。

⬆サイコロや千点棒の攻撃をかわして、ひたすら役作り。動きは意外となめらかで気持ちいいが、ゲームは高難度。

プレイヤーが操るは麻雀歴15年(推定)のジャン吉くん。こいつがハンマーをブルンブルン振り回して一、やったぜ室伏70メートル！違一う。左側からタラタラ流れてくる麻雀牌をスコンスコン落っことして、手役を組み立てていくのであーる。いいなあ。

なーんだ、簡単じゃん、と思ったキミはまだまだおしりがブルースカイブルーだぜ。ジャン吉くんの短い足を引っ張ることに生きがいを感じている、サイコロと千点棒の複合攻撃が待っているのだ。

敵の動き自体はたいして複雑じゃないんだけど、これが役を作りながらとなるとも一あせるあせる。なかなか思うようにいかないぞ。

やってみればわかるが、このソフトは麻雀の本質的な楽しさを残しつつ、コミカルに味付けしている。麻雀好きなら要チェックよー。

# 忍者くん

1985　ジャレコ(MSX1)

山田太郎(仮名)、22歳。彼は大学2年のころからこの業界に顔を出すようになり、以来、あるときは超辛口批評ライターとして、またあるときは辣腕のカメラマンとして活躍していた。そして今春、彼は大学をたった4年間で見事に卒業。晴れて立派なカタギのサラリーマンとなり、安定した人生を送る、はずだった。しかし……。

その彼が今、なぜか私の横にいる。『忍者くん』を片手に。

「ねえねえ、今度レトロでこれやろうよ。いいよ、これ」

彼の忍者くん好きは、ごく一部ではたいへん有名であった。忍者くんシリーズをこよなく愛し、このソフトを手始めに、昨年HAL研究所から発売された『阿修羅の章』に到るまで、すべて全面クリアーしてしまうほどの熱の入れようだったのだ。しかし、それにしても、その彼が今なぜここにいるのか。

「ほら、これ、4年も前のソフトなのに、なかなかいい動きするでしょ。うーん、名作だなあ」

彼は9時5時の単調なサラリーマン勤めだけではあきたらず、ほぼ毎日、終業後には編集部に現われてカメラマンの仕事をこなしているのだ。すごい体力である。

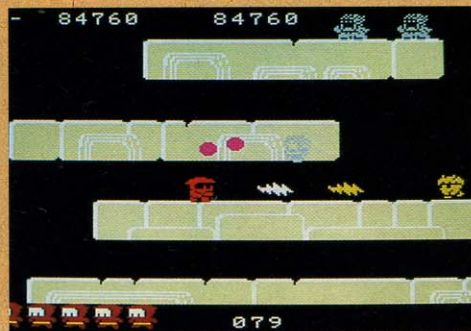
⬆山田の超絶技巧の一例。「これはあんまり難しくないですよ」。あら、そう。

「お城に侵入した魔物たちを倒すために、忍者くんがひとりで手裏剣を武器に戦うんだ。ほら、こうジャンプして、と。スイスイ」

「それにしてもうまいね。さっきからずーっとノーミスだよん」

「ああ、これね、STOPキーでポーズをかけたあとに、F1キーとF2キーを同時に押しながらESCキーを押すと無敵になるんだよ」

あんた、当分この業界ぬけられそうにもないですな。

⬅敵の攻撃が四方八方雨アラレ。疲れる。

⬅おお、絶体絶命。追い詰められちゃダメ。

# 技 |M|S|X|ゲ|ー|ム|指|南| あり一本

8月＊日、天気/晴れ。きょうは、お母さんと駅前へ買い物にいきました。ぼくはパソコンショップでゲームを買いました。そして、家に帰ってゲームで遊んでいたら裏技を発見したので、MSXマガジンという本の技あり一本というコーナーにはがきをだしました。

## 一本 ハイディフォス
### これがかくしコマンドモードだ!

まずSTOPキーまたはESCキーを押してポーズをかけ、SELECTキーを押しながらF4キーを押してかくしコマンドモードにします。Wキーを押すとCapa Sw ONで、ボーナスアイテムがキャパシティーになり、取るたびにキャパシティーが増えます。Xキーを押すとExtra Sw ONで、ゲーム中にBSキーを押すと〝せしる〟ちゃんがゲームをアシストしてくれるトークモードになります。そしてYキーを押すと1キーで自機を換えることができるSuper Sw ONになり、Zキーを押すと1キーで上、2キーで下のHYDEを換えられるPowup Sw ONになります。

福井県　中村直正

⬆Super Sw ONとPowup Sw ONは得点が、1万点必要だから注意してね。

## 技あり ハイディフォス
### これがBGMテストモードだ!

MSX2でなめらかな横スクロールシューティングゲームを実現したヘルツのハイディフォス。そのハイディフォスのBGMテストモードを発見したぞー。やり方は簡単、B、G、Mキーを押しながら立ち上げるだけ。たったそれだけで17曲のBGMを聞くことができるBGMテストモードに突入するぞー。

神奈川県　横山武史

⬆ハイディフォスとは、ハイパーディフェンディングフォースシステムの略だ。

⬆これがBGMテストモードだ。17種類のBGMは、どれもいかした曲がかりだぞ。

## 一本 ディスクステーション5号
### 裏技いっぱい 夢いっぱい

➡コンパイルのディスクステーションは、毎号裏技の宝庫だ。さあ、次はスペシャル夏休み号がキミを待つ。

インフォメーションで、かなキーを押しながら選ぶと文字がすべて〝かな〟になる。

デフォルメKIDSとDS＃SP3夏休み号デモで、Pキーを押しながら選ぶとBGMがPSGになる。

ハイディフォスで、STOPキーを押すと宣伝とゲームの切り替え。ESCキーでポーズ。数字キーの1、2、3、4、5キーでスクロールスピードの調節。TABキーで無敵。

マクロスで、SCENE＊＊と表示中にCTRL、SHIFT、SPACE、カーソルの⬆を押したあと⬆⬇で面セレクト。ゲーム中にESC、TAB、CTRL、SHIFT、CAPSキーを押しながらSELECTキーで無敵。

千葉県　栗原　亮

⬆敵の弾に当たろうが壁にぶつかろうが平気だーい。だって、無敵なんだもーん。

⬆ミンメイ待ってろよ、この面セレクトと無敵で、今すぐ助けにいくからな。

技あり

## 今夜も朝までパワフルまあじゃん2 データ集Vol.2 雅子ちゃん組

# 問題に答えてらんこちゃんに会おう!

➡これが、今回のシークレットギャルのらんこちゃんだ。秘密の暗号〝らんらんらんこ〟で待ってるわ。うっふーん。

データ集Vol.1のパスワードの〝そぼみぺがん9〟を入力すると、雅子ちゃんが問題を出してきます。そこで、とまと、あっぷる、まさこ、けつえきがた、しょうわ、きむきむ、とこや、なつみ、らん、らんらん、らんらんらんこ、と入力していくと、らんこちゃんを紹介してくれます。らんらんらんこ、だけでも遊べます。なお、上の問題の答えは、ひんと1、ひんと2、ひんと3、と入力すれば教えてくれます。ついでに、たらこくちびれ、と入力すれば雅子ちゃんに会えます。さらにおまけとして、げろうんこ、おのひろし、おおひら、こばやし、などもあるので、入力してみてね。

宮城県　佐々木孝志

⬆クイズの賞品は、〝ハワイ旅行〟じゃなくて〝らんこちゃん〟でーす(うそ)。

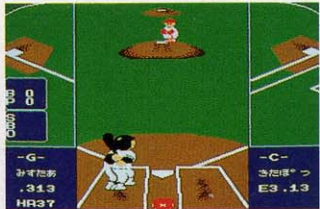
有効

## プロ野球ファミリースタジアム ホームランコンテスト

# やったぜコンティニュー

ファミスタ ホームランコンテストで、コンティニューの技を見つけたので報告してやるぞ。やり方はすごく複雑やから耳の穴かっぽじってよく聞きやがれ。その方法とはな……ゲームオーバーになったらタイトル面でSTOPキーを押しながらSPACEキーを押すんや。どうや、驚いたやろ。

大阪市　斉藤昌志

⬆うえーん。でも、このあとのタイトル画面でSTOPを押しながらSPACEで……。

⬆ほーら、コンティニューだ。やったねパパ明日はホームランだ。なんちゃって。

有効

## 吉田建設

# ちょっといい技

横スクロールシューティングコンストラクションツールの吉田建設で、ちょっといい技を発見しました。やり方は、ゲームのときに、ステージのプログラムを読みとったあと吉田建設のディスクを抜き取って、吉田建設以外のディスクをドライブに入れておきます。そしてゲームオーバーになったあとF5キーを押さずにいるとさっきのままの装備で、1機だけそのステージがプレイできます。何回も繰り返せばフル装備も夢じゃないぞ。しかし、BGMがなくなってしまいます。ステージをクリアーしたとき(ボスをやっつけたとき)は吉田建設のディスクをいれてください。

大阪府　上西　智

⬆不死鳥のごとく、やられてもそのままの装備で復活！　これで全面クリアーだ。

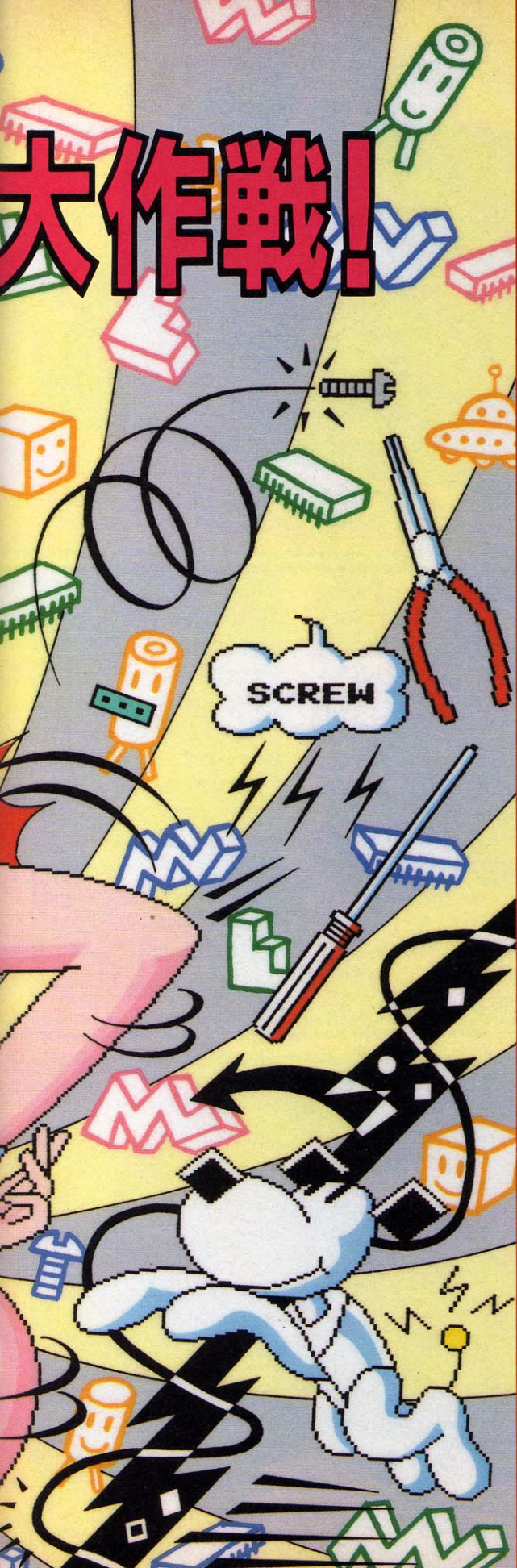
# キミも有段者をめざせ!

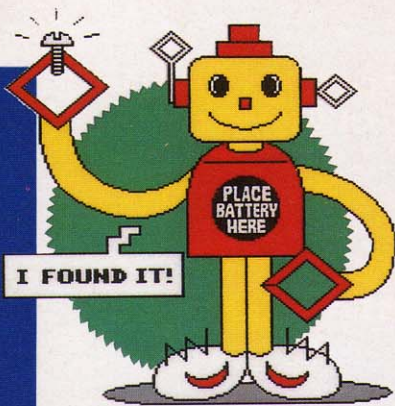
このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(−1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点とれば有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募して、キミも有段者をめざしてほしい。

## はがきの書き方

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す!
ゲーム中F1でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH (リターン)
② ステージスキップ
NEMESIS (リターン)
③ 一定時間無敵
METALION (リターン)
と入力し、F1でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょーだい!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

特集
MSX2+パワーアップ
PLACE BATTERY HERE
SOLDERING IRON

今あるMSX2＋マシンもいいけど、何か物足りないんだよね。友だちも誰も持ってない、ボクだけのオリジナルマシンがほしいのに。な〜んて欲張りなことを思ってるキミ。Mマガにまかせなさい！　ドライブ増設にRAM拡張、ついでにFM音源のステレオ化まで、みんなまとめて面倒みちゃうぞ。ハンダごて片手に回路図とにらめっこして、工作教室のはじまりだ。なんと、改造マシンの読者モニターまであるのだぞ！

# CONTENTS

# MSX2+マシン大カタログなのだ!!

実際にマシンのパワーアップをはじめる前に、現在どんなMSX2+が発売されているか、おさらいしよう。基本となる仕様は同じなのに、どれも驚くほど個性的なマシンに仕上がっているのだ。これからハードを買おうなんて人は参考にして。

## SONY HB-F1XDJ

ゲームデザインパソコンという愛称を与えられたのは、ソニーのHB-F1XDJ(以下XDJ)。ゲームプログラミングツールというディスクと、ゲームプログラミング解説本が付属してくることが、その名の由来というわけだ。

何それ？　なんてトボケタことをいってる人のために説明すると、これはBASICやマシン語のプログラムを知らなくても、オリジナルゲームが作れるというありがた〜いツール集。キャラクターエディタやスプライトエディタ、それにフォントエディタやFM音源エディタなどで作ったゲームのパーツを、最後にギュッと合体して、１本のゲームに仕上げるわけだ。Mマガから発売されている、吉田建設やアドベンチャーツクールのようなもの、といえばわかるかな。

ソニーでは、このツールディスクを使ったプログラミングコンテストを、昨年末から今年の３月にかけて開催。担当者もビックリするほどの応募があったのだとか。プログラム言語がわからないばかりにゲームを作れなかった人の、パワーが爆発したわけだね。ただ与えられたゲームを楽しむだけじゃなく、もっとアクティブにパソコンとつき合っていきたいキミに、おすすめのマシンだ。

ここでXDJの機能をおさらいすると、連文節変換を可能にする辞書ROMには、ソニーの専用ワープロ、PRODUCEとほぼ同じものを内蔵。JIS第1、第２水準の漢字ROMとFM音源も標準で搭載している。また、ゲームの速度を遅くするスピードコントロール機能は、ソニー独自のものだ。

## Panasonic FS-A1WX

ハンディーワープロにせまる機能を持つ日本語ワープロを、ROMで本体に内蔵してしまったのが、パナソニックのFS-A1WX (以下WXと略)。買ったその日からゲームに実務にと活用できることが、人気を呼んでいるマシンなのだ。MSXが目指す、〝子供からお年寄りまで、誰もが手軽に使えるホームコンピュータ〞というコンセプトに、現在のところもっとも近い存在といえそうだね。

気になるワープロの実力だけど、同じパナソニックから発売中の専用ワープロ、U1シリーズとほぼ同じ変換効率を持つ連文節変換辞書を内蔵、と聞けば納得するよね。バッテリーによりバックアップされたS-RAMのおかげで、外字登録機能や辞書の学習機能もサポートされているんだ。初心者のためのワープロ練習用ディスクや、〝実行〞〝取消〞なんて、ワープロのための専用キーが付いていることにも注目してほしいな。

MSX2+ではオプション機能である FM音源(MSX-MUSIC)も、本体に内蔵されているぞ。最近急増しているFM音源対応のゲームなど、余すとこなく楽しめるというわけだね。また、音楽ソフトと組み合わせれば、ちょっとしたシンセサイザーとしても通用するのだ。

このほかパナソニックからは、FS-A1FXというMSX2+のベーシックモデルも発売中。デザインはWXとほぼ同じで、ワープロやFM音源機能を取り去ったものだ。価格は57,800円［税別］と安価になっているので、気軽にMSX2+を楽しみたい人はチェックしてね。どちらを選ぶかはキミ次第なのだ。

### 主要スペックだよ

メインRAM/64キロバイト
ビデオRAM/128キロバイト
漢字ROM/JIS第1、第2水準
MSX-JE/内蔵
FM音源/内蔵
スロット/2 (上面、背面)
ディスク/1 (右側面)
ポーズ機能/有り
連射機能/有り
画像出力/RF、ビデオ、RGB
プリンタIF/有り (背面)
価格/69,800円［税別］
備考/日本語ワープロ内蔵

### 主要スペックだよ

メインRAM/64キロバイト
ビデオRAM/128キロバイト
漢字ROM/JIS第1、第2水準
MSX-JE/内蔵
FM音源/内蔵
スロット/2 (上面、背面)
ディスク/1 (右側面)
ポーズ機能/有り
連射機能/有り
画像出力/RF、ビデオ、RGB
プリンタIF/有り (背面)
価格/69,800円［税別］
備考/ツールディスク付属

## SANYO WAVY70FD

BASICプログラムの実行速度を、飛躍的に向上させるBASICコンパイラを、MSXではじめて内蔵したのがサンヨーのWAVY70FD。自分でプログラムをサクサク組んで楽しんじゃうような、マニア層に大受けのマシンなのだ。

BASIC言語で作られたプログラムが、マシン語のものより速度が遅いってことは、みんな知ってるよね。そもそもBASICは、人間が理解しやすいように作られたもの。簡単な英単語で表わされたコマンドを組み合わせて、プログラムを組んでいくわけだ。ただ、MSXの心臓部をなすCPUにとっては、このプログラムは解読不能。そこでBASICは、コマンドをひとつひとつCPUにわかる言葉に翻訳しながら、プログラムを実行していくんだ。だから時間がかかるわけ。

一方BASICコンパイラというのは、BASIC言語で作られたプログラムをあらかじめマシン語に翻訳しておいて、一気に実行するというもの。プログラミングに多少の制約はあるけど、基本的にはコンパイル用のコマンドをいくつか追加するだけで、通常の15～20倍のスピードで実行されるわけ。最近のショート・プログラム・アイランドに、MSXベーしっ君というBASICコンパイラ対応のゲームが増えているのも、手軽に高速なプログラムが組めるからなんだ。

またMSX2+では、このマシンだけディスクドライブが前面についている。ディスクの抜き差しといった操作面からも、これは歓迎すべきことだね。真面目にプログラムに取り組むユーザーにも、十分満足のいくマシンといえそうだ。

### 主要スペックだよ

メインRAM/64キロバイト
ビデオRAM/128キロバイト
漢字ROM/JIS第1水準
MSX-JE/無し
FM音源/内蔵
スロット/2 (上面)
ディスク/1 (前面)
ポーズ機能/有り
連射機能/有り
画像出力/RF、ビデオ、RGB
プリンタIF/有り (背面)
価格/64,800円［税別］
備考/BASICコンパイラ内蔵

# パワーアップをする前の工作教室の心得なのだぞ

まあ、あせる気持ちはわかるんだけど、落ち着いて落ち着いて。今回のパワーアップを行なう前に、いろいろと準備が必要なのはわかるよね。で、やらなきゃいけないことや、心構えなどをまとめてみたぞ。このページを読んでから、実際の作業を始めてほしいのだ。

## 必ず読むべし

改造を行なう前に、以下のことを必ず読んでください。

●この改造を行なうと、メーカーからの保証はいっさい受けられなくなります。

●同様に、MSXマガジン編集部でもいっさい保証はいたしません。

というわけで、改造を実行するには、このテの改造をやったことがある人か、改造に慣れている人に手伝ってもらえる、という人のほうがいいでしょう。

## マシンの改造を考えてみる

ハードウエアの製作というものは、小は簡単なケーブルから、大はコンピュータそのものを作ってしまう(!)というものまで、さまざまなケースがある。自作することで、自分にホントにあったモノを作り出せるというメリットがあるのと、モノを作ったという満足感を味わえるのが魅力なんだろう。

そして〝改造〟は、必ずといっていいほどそのモノを進化させよう、もっと、いろんなことが出来るようにしようという気持ちから起こる行動だと思う。コンピュータに関しては、今のところ既存のマシンにある程度満足している人が多いと思える中で、もっとメモリがほしい！　フロッピーディスクドライブがもう1台あれば！　と感じている人も少なくないはずだ。

今回のMSX2+パワーアップ大作戦は、これを行なうことによって、メーカー保証などが受けられなくなる。これはかなりの決断を必要とするだろう。でも、FS-A1WXのメモリ拡張は、ICを2個入れ替えるだけだし、HB-F1XDJのフロッピーディスクドライブの増設も、ケーブルを引き出してコネクタを取り付けるだけだ。どう、簡単そうでしょう？　〝コンピュータの改造〟と聞いただけで、怖がっていてはいけないのだ!!　基板に並んでいるICなんて、道端に転がっている石ころと同じだと思えばいい（オイオイ）。

しかし、どんなに簡単とはいえ、油断してかかるとひどい目にあう可能性もある。コンピュータの回路は、基本的にデジタル回路の集合体で、ある一定の条件によって作動している。これは「線がつながれば作動する」ということでもあるんだけど、逆に「つながらなければ作動しない」ということだ。つながっている必要のある箇所を、改造によって誤ってつながっていない状態にする危険もあるわけだ。そういうことがあるから、慎重にやってやりすぎということはない。

## このツボを押さえろっ!(1)

ハンダ付けというものは、最初からウマイ！　という人はそういないぞ。何回も何回も練習して、だんだん上達するものなのだ。しかし、だんだん〝コツ〟をつかむようになると、突然うまくなったような気がするものでもある。ここではハンダ付けに関して、いくつかのコツについてお話ししよう。

**ポイント①……適度な時間でハンダ付けする。**

ハンダは、みんなよく知っているとおり熱によって溶けて、冷えるとまた固まるものだ。部品を取り付けるときに、ハンダだけが温まっていても、部品の足も温まってないとうまく溶け合わない。しかし、あまりICに熱を加えていると、今度はIC自体が破損してしまう。適度の時間をかけてハンダ付けしてやろう。

**ポイント②……ハンダが温かいうちは動かさない。**

ハンダが溶けてから冷えるまでの間にその部分を動かすと、部品の足とハンダの間に空気が入ってしまって、下手をすると接触不良の原因になりかねない（ちなみに、こんなように空気が入った状態を〝てんぷらハンダ〟と呼んでいる）。

**ポイント③……ハンダは必要以上に盛らない。**

ハンダをメいっぱい多く盛って、「これだけやれば接触不良はおきないだろう」と思っている人は、さすがにいないよね。ただ単純にハンダを多くすればよく付くというものではないのだ。むしろ少なめで〝だんご〟のようにならずに、はりがあったほうが上手なハンダ付けといえる。ハンダの量が多すぎるものを〝いもハンダ〟や〝だんご〟と呼んでいるのだ。

**ポイント④……ハンダメッキをしてやろう！**

〝ハンダメッキ〟というのは、あらかじめ部品の端子とビニール線とにハンダを付けておいてから、両者をあらためてハンダ付けすることだ。このほうが確実なのだ。

## 改造後は必ず確認しよう

やっとの思いで完成、ついに動かすことができるぞ。はやる気持ちを押さえきれずに、電源を入れてみる。ガーンッ！　どうやら失敗だ……。こんなことが現実に起こるとガックリくるね。だけど、ここで諦めたらダメ！　なのだ。

まず、改造の作業が終了したら、電源を入れて動かす前に、必ず回路の見直しをしなきゃいけない。このような回路の確認、修正をデバッグといい、〝回路に巣食う虫(バグ)を捜し出して退治する〟という意味の言葉だ。コンピュータのハードに限らず、アプリケーション（ゲームやビジネスソフトなど）の場合も同様で、必ずプログラムのミスがないか、デバッグを行なうわけなのだ。

よく、「回路が完成してから電源を入れてみて、動かなかったときに初めてデバッグすればいいだろう……」と、考えている人はいないかな？　ひと昔前のデジタルの世界では、一部分でまかり通っていたことだけど、今はとても勧められる方法じゃない。どうしてかっていうと、最近はメーカーが部品点数を極端に減らしてコストを下げようとしているのだ。そこで、かさばって消費電力の多いバイポーラIC(コラム参照)はだんだん姿を消してきていて、代わってC-MOSプロセスのゲートアレイが使われつつあるのだ。

しかし、このゲートアレイは非力で、しかもWXなどを見てもわかるように、ゲートアレイから直接信号がスロットなどにつながっていたりする。だから、改造が終わって電源を入れたときに、回路に間違いがあると(ICの逆差しなど)、そのICだけじゃなくてゲートアレイも一緒に心中してくれるという、悲しい現実が起こる可能性がとっても高くなるのだ。

回路が動作しないおもな原因として考えられるのは、

- 接触不良
- ハンダのかすなどの付着
- ハンダ付けの不良（いも、てんぷらなど）
- IC類の逆差し
- 回路の見まちがい

などだ。

デバッグの方法というと、いろいろと考えられる。さすがに目で確認していくだけでは、見落としも多いだろう。改造を行なっている途中で、コピーしておいた回路図に、配線を1本1本やるたびにマーカーなどでぬってやり、最後にまた確認するのもいいだろう。

また、マルチテスターなどで導通状態をチェックしたり、ルーペでショートがないか確認する〝根気〟が必要なのだ。それぐらいのことをやらないと、改造が完成して、実際に作動したときの喜びを味わえないんだぞ！

そんなわけで、回路のデバッグが重要だってことが、わかってもらえたんじゃないのかな？

## これだけ揃えればダイジョーブなのだ

さて、改造を始める前に工具を揃えておこう。まず、ハンダごて、ハンダ、こて台。これがないと始まらない。ハンダごては構造とワット数によって、分類されていて、構造はヒーターと呼ばれる部分がセラミックでコーティングされているものと、そうでない標準のものとに分かれている。ハンダは細いほうが使いやすく、0.8ミリくらいの太さがいい。

ハンダ吸い取り器(線)は、メモリ増設時にICをはずすときに必要だ。初めて使う人は、迷わず吸い取り器にしよう。ハンダごてで、はずす部品のついているランドを温めながら、注射器みたいなものでハンダを吸い取るもので、とても便利なのだ。

あと、ニッパ、ラジオペンチ、ドライバー、ピンセットなどだ。

⬆ピンセットは、200円ぐらいの安いもので十分だ。ぜひ揃えておきたい。

⬆ハンダ吸い取り器(線)は、今回の改造で必ず揃えておかなければならない。

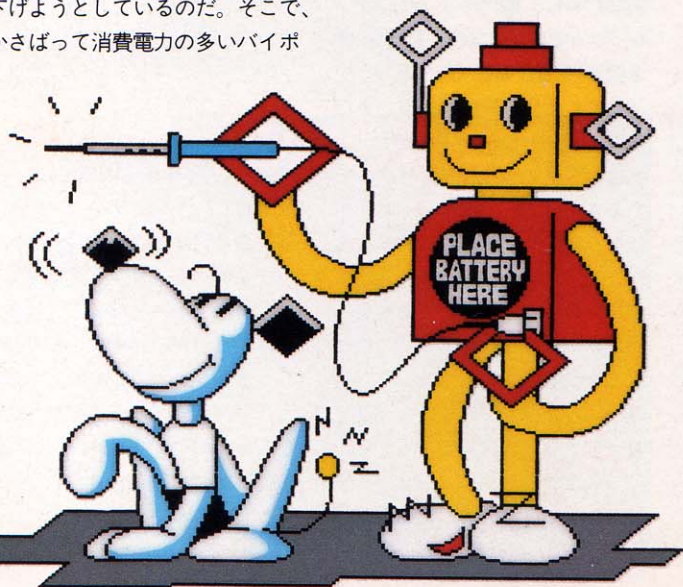
⬆なるべくセラミックタイプのこてを使おう。15〜20ワット程度が最適だ。

## このツボを押さえろっ!(2)

こういうハード製作の記事などを見ていて、TTLとC-MOSという言葉がよく目につくだろう。これらはコンピュータの基本であるデジタル回路を構成する〝ゲート〟などと呼ばれる論理演算のための専用IC。

両者とも働きはほぼ同じだけど、構造上の違いがある。TTLのオリジナルメーカーは米国テキサス・インスツルメンツ社。74××という品番で、いまや、デジタルICの中心的な存在だ。特徴は、スイッチング素子にバイポーラ・トランジスタを使っており、入力回路にもトランジスタを用いているためにトランジスタ・トランジスタ・ロジックと呼ばれて、その頭文字でTTLといわれている。

C-MOSゲートには、4000(4500) シリーズと74HCシリーズとがある。共通の特徴として、消費電力が低く、入力インピーダンスが高い。

4000シリーズのオリジナルメーカーは米国RCA社で、4500シリーズのオリジナルは同じく米国モトローラ社。両者とも同じシリーズとして考えてかまわない。また、74HCシリーズは、米国NS（ナショナル・セミコンダクタ）社と、米国モトローラ社。こちらはTTLのスピードをC-MOSで、実現させようと考案されたものだ。

# ホイ、これから改造にとりかかるよーん!

## Panasonic FS-A1WX

さっそく、PanasonicのFS-A1WXのパワーアップを始めよう。ここではHB-F1XDJとWAVY70FDにも共通する説明をするので、これらの改造をやろうとする人にもぜひ読んでおいてほしいのだ。準備はいい?

### ここをパワーアップする!

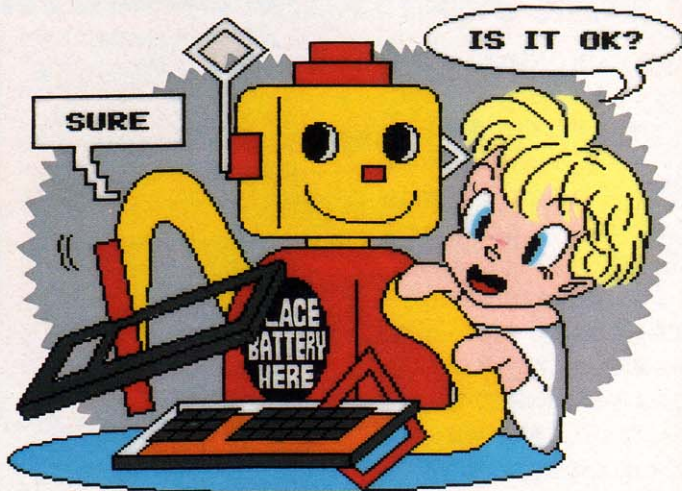
PanasonicのFS-A1WX(以下WX)をどのようにパワーアップさせるか、それを考えてみるぞ。

まず、メインメモリを256キロバイトにしてやる。そうすることのメリットとしては、

①RAMなしのMSX-DOS2でも動作する。またRAM付きDOS 2の場合は、RAMディスクとして使えるなど容量が飛躍的に増加する。

②マッパー対応ソフトの『漢たんグラフ』(SONY)などで、マッパー機能が使用できる。

などがあげられる。ここで注意してほしいのは、上の2つのことをやる人以外は、メモリ増設によってあまりメリットはないのだ。

もうひとつの改造は、ドライブを1台増やして2ドライブにしてやることだ。最近のゲームソフトを見てもディスク版が多いよね。それにネットワークやPDSなどが急速に普及してきて、大容量で、しかも価格が安いメディアのフロッピーディスクが、外部記憶装置としての地位を確立した。

いま出ているMSX2+は、FDDが1ドライブしかなく、バックアップする場合はMSX恒例の2ドライブシミュレータのごやっかいになる。1個や2個のファイルならばそれほど気にならないんだけど、20、30ともなると話は別。何回もディスクを入れ換えてやらないといけない。これでは手間がかかってしょうがないね。

で、WXのその2点を改造してやることに決めたのだ。

## メモリ増設はこうやる!

### メモリっていったいナニ?

ひとくちにメモリといっても、RAMやROMなどの種類があり、さらにRAMの中にもD-RAM、S-RAMなど細かく分類されている。それじゃ、ひとつずつ説明していくぞ。

まずRAM。これはランダムアクセスメモリと呼ばれ、書き込み、読み出しの両方とも可能なメモリ全体を指して使われる言葉だ。この改造で使用するD-RAM(44256)は、メモリの性格上回路の集積度が高く、コンパクト。ただ、構造が単純なために、動作中はつねにリフレッシュと呼ばれる、いわゆる"書き換え"をしないとメモリの内容が消えてしまう可能性がある。また、D-RAMに対してS-RAMがある。これはスタティックRAMと呼ばれているように、一度書き込み動作を行なうと、その内容を保持するんだ。そのかわり、いくぶん回路が複雑になり、D-RAMとくらべるとパッケージが大きくなっている。S-RAMの利用方法として、バッテリーバックアップを使った不揮発性メモリなどがあるね。

この改造で利用する44256と呼ばれるD-RAMをもう少し説明しよう。これは、41256が4個集まったものと考えていい。41256とは、256キロビット(バイトではない)のD-RAMということで、それが4個集まって44256と表示されている。この44256を2つ使って、256キロビット×8で合計256キロバイトという計算になっている。

WXのメインメモリは64キロバイトだけど、1メガビットD-RAM 2個を取り付けることで、256キロバイトの強力なマシンに変身するのだ。作業もわりと簡単で、実装されている41464を44256に取り替えて、ジャンパに多少の変更を加えるだけで済んでしまう。当然メモリマッパー対応だから、DOS 2を使う場合にはRAMなしのものが使え、それだけで得した気分になれるんじゃないかな。ネ、そうでしょ。

⬆ドライブを増設し、メインRAMを256キロバイトにしたFS-A1WXの姿だ。へへー。

## ネジをはずして中を見よう

では、実際の作業に取り掛かることにするぞ。まず、WXの電源を切ってからコンセントを抜き、接続されているケーブル（RGBやプリンタなど）やカートリッジをすべてはずしてしまおう。そして裏側のネジ(全部で7本)をとる。そうしたら、カバーを上下に分けて取ってやる。これには少しコツが必要で、正面から見て左側からはずしていくと、うまくいくはずだ。このときに注意してほしいんだけど、マシンの内部の上ぶたを接続しているケーブルが短いから、あまり強引にはずそうとすると断線する可能性があるのだ。ドライバーなどを使って、慎重にやったほうがいいよ。そして、基板につながっているコネクタを2個引き抜くと、上ぶたが完全にはずれる。

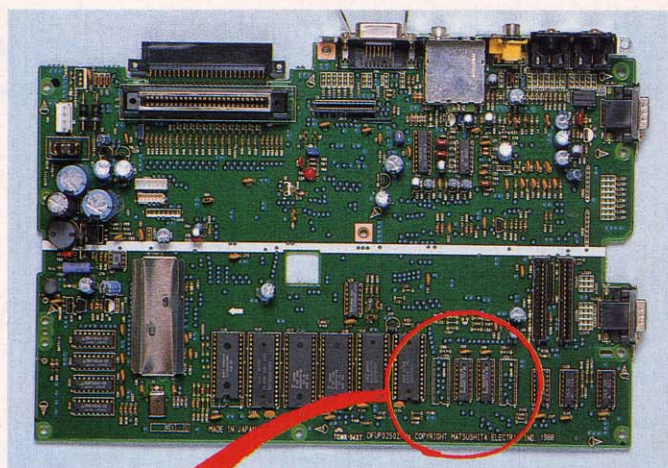
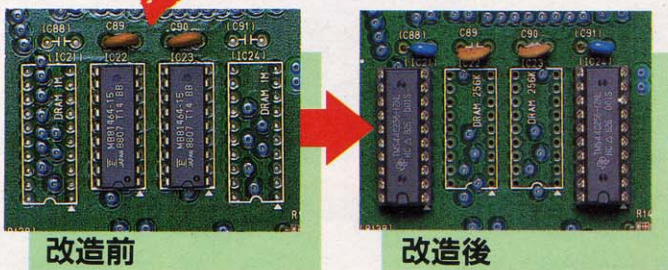
次に、キーボードを止めているネジを3本はずす。キーボードのケーブルは、ビニールのようなものに炭素が接着しているだけなので、何度も取りはずしていると傷がついて、導通しなくなるかもしれない可能性があるのだ。折り曲げないように十分に気をつけてほしい。ケーブルの両端を手で持って、上に引き上げるようにするとうまくいくと思うよ。

今度はフロッピーディスクドライブ(以下FDD)をはずしてやる番だ。FDDを取り付けてある金具の足のネジ(4ヵ所)をはずして、透明のケーブルを抜いてやると簡単にはずれるはずだ。

あとは基板を残すだけとなった。その前に、バッテリーボックスのビニール線(赤と水色)をニッパーで切断しておこう。残りのネジをすべて取って、トランスからの電源ケーブルをはずすとスポッと基板だけがとれるはずだ。これは、前に引っ張る感じでやるとうまくいくぞ。ついでに、後ろのRGBやプリンタコネクタ周辺についているシールド板もはずしておくことも忘れないようにしよう。

ここまではうまくできたかな？　ネジなんかの小さい部品はなくしやすいから、ひとつにまとめておくといいと思うよ。

さあ、これで準備は整った。いよいよメモリを載せる作業だ。

⬆RAMを裏側から見た。はずすときは慎重にやろう。

## パワーアップを開始するぞ

すべての準備ができたところで、いよいよ本番。メモリの増設に取りかかることにする。ここまでは、順調にきただろう。だけど、これからの作業はもっと慎重にやらなきゃいけないぞ。ヘンなところを間違って傷つけたりすると大変。そんなことのないように、ネ。

まず最初に、今まで使っていた41464(64キロビット×4)をはずそう。上の写真を見ると、だいたいの位置はわかってもらえると思う。プリンタなどのコネクタがあるほうを向こうにして、手前の右側だ。番号でいうとIC22とIC23。作業をするときは、ハンダ吸い取り器か吸い取り線でピンごとにていねいにはずしていく。強引にやりすぎて、基板のランドをはがしてしまった、なんてことのないように気をつけて。

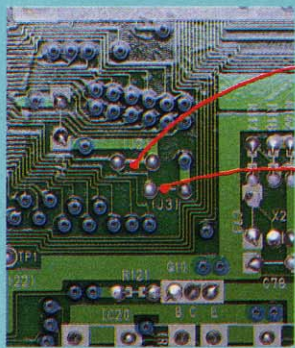
ついでに、バイパスコンデンサー(以下パスコン)を取り付ける位置(C88、C91)のハンダも吸い取っておこう。RAMの上のほうにあるのがわかるね。そのあと、44256(256キロビット×4)が入る場所のハンダも吸い取っておく。この番号は、IC21とIC24だ。

ここでいよいよハンダ付けをするのだ。44256は高価なので、できればソケット（20ピン）を使ったほうがいいだろう。さっきハンダを吸い取ったIC21とIC24の場所にそれぞれハンダ付けする。あとは、0.1μF程度のパスコンを、C88と、C91の位置に付けてやればいい。

さて、これでRAMを取り付ける作業は終了だ。あとはジャンパを処理するとメモリ増設は終わり。ジャンパに関しては、左にあるコラムをよく読んでほしい。

はい、これでメモリ増設は完了したのだ。けっこうカンタンに出来上がったでしょう？　これで、WXがメインRAM256キロバイトのマシンになったわけだ。早く使ってみたいものだね。

## ジャンパの処理だ

ジャンパは基板を裏返してみて、MSXエンジン（T9769B）の右横を見ると、J2、J3というシルク印刷が見えるはずだ。J2がパターンで接続されていて、J3がオープンになっているんだけど、J2をカッターナイフなどでパターンカットし、J3をジャンパ線（部品の足のあまりなどで大丈夫）でつないでやればいい。これで、ジャンパの処理は終わり。

# フロッピーディスクドライブの増設だ

## FDDの信号について

まず初めに図6の基本回路図を見てほしい。FDDを制御するのに必要な信号線が書いてある。それぞれについて説明していこう。

○INDEX
ドライブREADY時、モーター1回転ごとに1パルスが出力される。

○DRIVE SELECT 0、および1
ドライブ選択の0と1。

○DIR
ステップパルスが入力されたとき、ヘッドの移動方向を指示する。

○STEP
ヘッドをDIRで選択された方向に移動させる。

○WRITE GATE
この信号がLOWのとき、ディスクにデータを書き込める。

○TRACK 00
LOWレベルになると、ヘッドが最外周にあることを知らせる。

○WRITE PROTECT
書き込み禁止のディスクが挿入されているとLOWになり、書き込みは行なわれない。

○READ DATA
ドライブからのリードデータ。

○SIDE ONE
HIGHのときは、ディスクサイド0、LOWのときはディスクサイド1に読み書きされる。

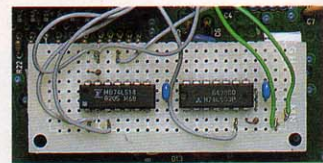
○READY
電源が供給されている。ディスクが正しく装着されている。ディスクが回転してインデックス信号を3回出力する。この条件をすべて満たすとスタンバイ状態になる。

以上がおもな信号だ。

⬆すべての改造が終了した時点の基板。製作した基板が、本体に付いているのがわかる。

## まず部品を用意しよう!

WXはWAVY70FDとは違い、2ドライブ使用を前提として設計されていない。が、しかし、WX内蔵のFDC(フロッピーディスクコントローラ)は、最大4ドライブまでサポートできるようになっているのだ(ちなみに、OSは2ドライブまでしかサポートしてない)。FDCとはFDDを管理するLSIで、CPUとFDDのインターフェイスとして、ディスクの読み書きのほかに、フォーマットやドライブの制御を一手に引き受けている。よーするに、FDD用のワンチップコンピュータのようなものだ。

それじゃ、使用する部品を説明していこう。ICはHCT03とHCT14の2つ。HCTが手に入らなければ、LSを使ってもべつに問題はない。基板はサンハヤト(ICB-88)を使った。これはFのマークのところから縦に切って半分にしてやる。小さいほうにFDD用のコネクタ、大きいほうにICをそれぞれ取り付けてやる。そのほかには、抵抗やコンデンサー、配線材料が必要だ。

⬆LS03とLS14を取り付けた基板だ。

### 部品表

**IC**
- HCT03(LS) 2input+NANDゲート――1
- HCT14(LS) シュミットトリガインバータ――1

**抵抗**
- 5.6kΩ――1
- 1kΩ――1

**そのほか**
- コンデンサー 0.1μF程度――2
- ユニバーサル基板 サンハヤト(ICB-88)――1
- 34pin FDDコネクタ ヒロセ(H/F3BA-34P-2.54DSA)―1
- 34芯フラットケーブル――約30センチ
- 配線材料
- M3X10ネジ、ナット

### 図1 本体コネクタ

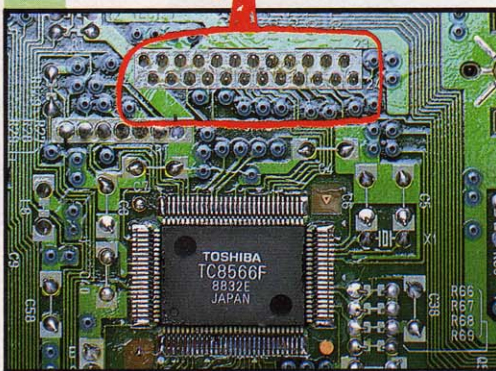
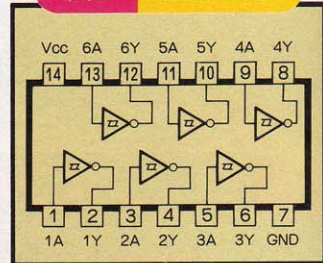
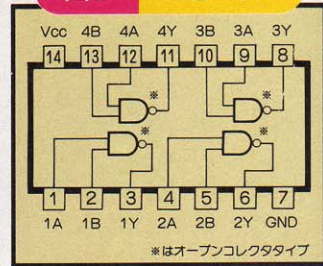
1 3 5 …… 23
2 4 6 …… 24

➡⬇このコネクタから信号を取り出してやる。

### 図2 HCT14

Vcc 6A 6Y 5A 5Y 4A 4Y (14 13 12 11 10 9 8)
1A 1Y 2A 2Y 3A 3Y GND (1 2 3 4 5 6 7)

### 図3 HCT03

Vcc 4B 4A 4Y 3B 3A 3Y (14 13 12 11 10 9 8)
1A 1B 1Y 2A 2B 2Y GND (1 2 3 4 5 6 7)

※はオープンコレクタタイプ

## それじゃ、作り始めるぞ！

さっそく製作に取りかかろう。まず、2つに切った基板の小さいほうに、FDD用のコネクタを取り付ける。図5を見るとわかりやすいだろう。CとDのマークの中間にコネクタの中心がくるようにハンダ付けしてやるのだ。また、1番から33番までの奇数番号ピンは、すべて接続してGNDに落とす。

次に、大きいほうにLS(HCT)14とLS(HCT)03を取り付ける作業だ。このICには、0.1μF程度のパスコンを入れるのを忘れないように。また、HCTを使用したときには、使わない入力をGNDか5V(VDD)に接続する。そして回路図にあるようにICの各ピン間をつなぐ。

基板の製作が終わったら、今度はFDCから必要な信号を引っ張り出してやる。DS1（ドライブセレクト1）の信号は直接FDCから取るので、フラットパッケージにハンダ付けする必要がある。図4にあるように、DS1はFDCの68番だ。ここはビニール線では太すぎるので、ラッピングワイヤなどで2センチぐらい引き出して、そこからビニール線でつないで接着剤で固めておくといいだろう。

そのほかの必要な信号線は下の写真のように、直接内蔵ドライブ用のコネクタにハンダ付けして引っ張り出してやり、前に作った34ピンのFDD用コネクタの基板につないでやるのだ。READYは信号の加工が必要なので、接続しないでそのままにしておく。

さあ、あともう少し。大きいほうのデジタル基板に、READYを含む必要な信号を引っ張って接続する。そして出力をCN3(WX本体)の6番ピンに戻してやる。これで配線はすべて終了だ。

FDD用コネクタを取り付ける位置は、右のコラムにあるようにプリンタコネクタの上あたりがちょうどいい。そして、バッテリーケースのビニール線をハンダ付けして、ふたを閉めると完成！

せっかく世界に1台だけしかないMSX2＋になったんだから、名前をつけてかわいがってやることにしよう。ウーン、音の響きがいいし〝ミホちゃん〟ってのはどーだろう。いいねえ、決めた！

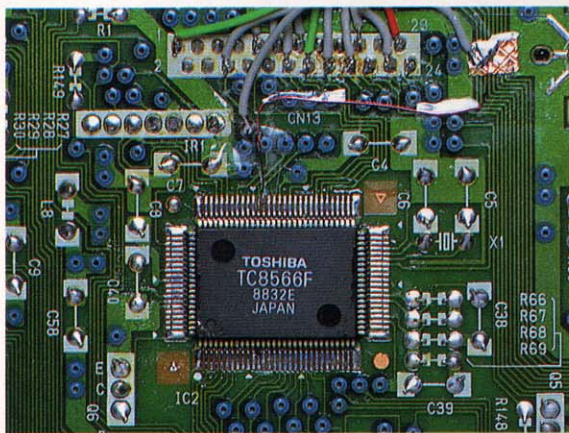
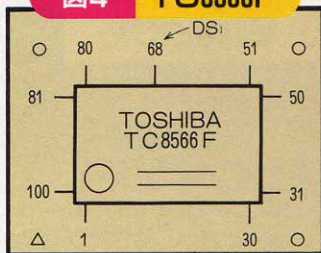
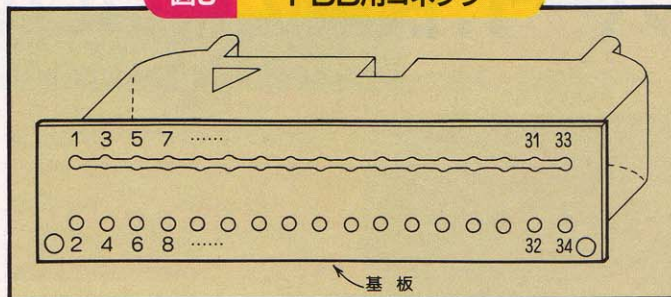
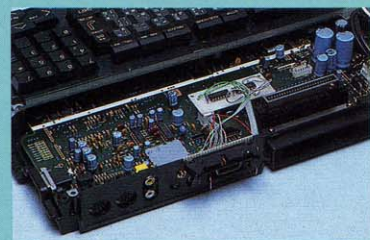
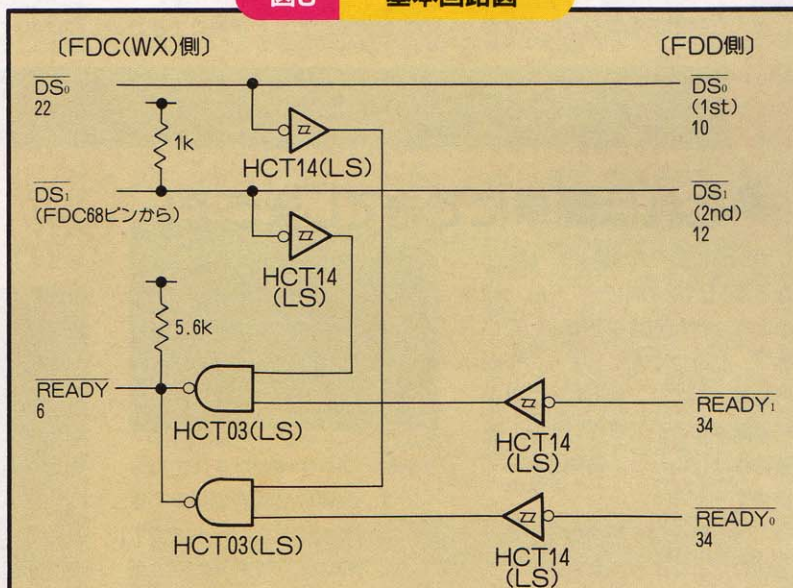
**図4 TC8566F**

⬆上部の内蔵ドライブのコネクタからFDD用の信号を取り出している。

**図5 FDD用コネクタ**

1 3 5 7 …… 31 33
2 4 6 8 …… 32 34
基板

### コネクタを取り付ける

コネクタの固定は、写真のように基板の穴を利用して、本体の後ろに穴をあけてネジで止める。あまりスペースがないので、プリンタコネクタの上あたりに固定するのがいいだろう。ここがいちばんスッキリするはずだ。

○そのほかの線は以下のように接続

| 〔WX〕 | 〔2nd FDD〕 | |
|---|---|---|
| 23 | 8 | INDEX |
| 19 | 18 | DIR |
| 18 | 20 | STEP |
| 16 | 22 | WRITE DATA |
| 14 | 24 | WRITE GATE |
| 13 | 26 | TRAK00 |
| 12 | 28 | WRITE PROTECT |
| 11 | 30 | READ DATA |
| 9 | 32 | SIDE ONE |

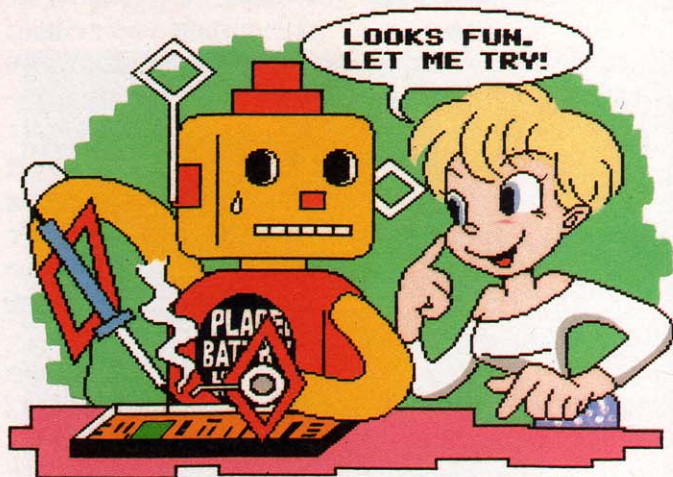
# ハーイ、快調に飛ばしていきましょ!

## SONY HB-F1XDJ

ここでは、WXと同じようにフロッピーディスクドライブを増設するのと、このマシンだけの企画、音声をステレオ化する改造にチャレンジだ。ドライブを増設するときは、WXのページを読んでから取りかかってほしい。

### ここをパワーアップする!

SONYのHB-F1XDJ(以下XDJ)は、現在発売されているMSX2+のなかでは、唯一MSXエンジンを使っていない機種だ。またFDCは、富士通のMB89311Aを使用している。

そんな特徴あるマシンにふさわしく、今回の改造は、フロッピーディスクドライブの増設のほかに音声出力をステレオにしてみたのだ。これを実現するために、市販のキットを利用したんだけど、そのおかげで、わりと手軽にできた。MSX-MUSICやPSGがステレオになるんだから、これはぜひぜひチャレンジしてほしいものだ。

で、ドライブの増設は、基本的にはWXのところと同じなので、どういうふうにやるかは100ページの記事をよく読んでほしい。とくにコネクタを取り付ける基板を作るのは、WXのところとまったく一緒だから、そこを見て作ってね。

## フロッピーディスクドライブの増設だ!

### これは簡単にできてしまうぞ!

XDJのドライブの増設は、基本的なところはWXと同じだ。ただ、WXのような付加回路を必要としないので、簡単にできてしまう。今回の特集の中では、おそらくこれが一番簡単な改造じゃないかな。改造自体はだいたい1時間ぐらいで完成するだろう。

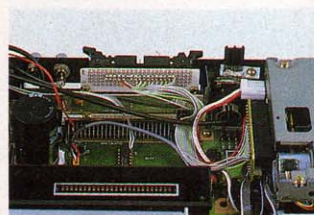
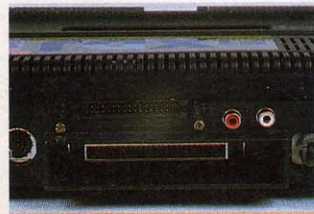
では、部品から説明していく。当然のことながら、セカンドドライブ用のFDD(2DD)が必要。とくに型番は指定していないけど、できればMSX用でインターフェイスカートリッジがはずれるもの(SONYのHBD-30W、YAMAHAのFD-01など)がいいだろう。あとは、フラットケーブル少々とコネクタだ。

では、改造の手順の説明をする。例によって本体のカバーをはずす。XDJも、WXのように右側にFDDが付いているので、本体裏側のねじをすべてはずしたら、左側から持ち上げてるようにしてはずすと、うまくいくはずだ。

⬆改造が終了したXDJだ。コネクタの位置に注目。

さらに、内蔵ドライブ、左に見えるアルミの放熱板などをはずしたあと、基板もはずしてやる。基板に付いているコネクタは、すべてとって構わない。またFDDの接続されているコネクタは、直接基板にハンダ付けされているので、FDD側の34ピンコネクタをはずそう。

そして、WXのところで作った増設用FDDのコネクタの基板と同じ物を作る。しかし、接続する箇所が違うのだ。XDJの場合、MSX用のFDDインターフェイスのように2台並列につなげるので、34本すべての信号をコネクタの基板にハンダ付けするだけでいい。

ただ、このままだと問題が発生してしまう。2台同時に動いてしまうのだ。それを防ぐために、増設用ドライブのドライブセレクト用のショートピンを1に設定してやる。また、増設ドライブがショートピンを設定できないものだったら、10番ピンのDS0と12番ピンDS1を入れ替えて増設用コネクタに接続すればいい。

⬆内蔵ドライブから直接信号をつなぐ。信号線を間違えないように、ね。

⬆穴を開けて、コネクタを固定してやった。この位置がちょうどイイ。

そして、本体の後ろの適当な位置に穴をあけてコネクタを固定する作業を行なう。次のページで行なう音声ステレオの配線とのからみがあって、ゴチャゴチャするかもしれないので、できるだけスッキリさせよう。

# 今度は、音声ステレオだ!

## 疑似ステレオ効果なのだ

SONYはウォークマンやEWS（エンジニアリングワークステーション）の大ヒット作、NEWSが示しているように、個性的な製品、ラインナップを開発するのがウマイと思わない？ そこで、このXDJもほかのマシンとはひと味違う改造をやってみようと思うのだ。やっぱり個性的なのがうけるのだよ、ホントに。

で、何をやるかというと、嘉穂無線(株)から発売されている『エレキット』シリーズにある、疑似的にモノラルのソースをステレオのように加工してくれる『スーパーワイドアダプター(PS-438)』というヤツを利用してMSX-MUSIC、PSGを含んだ音声出力をステレオにしてしまおうというのだ。

スーパーワイドアダプターの原理を説明しよう。まず入力信号をインバーティング・アンプ（説明書には"逆相"という言葉が使ってあった）をとおして出てきた出力を、BBDによって音を遅延させ、それを元の信号に加えてやって音の広がりを作り出すものだ（BBDとは、音を遅延させるための素子で、よくお父さんが使うホームカラオケの説明書なんかに、BBDエコーっていう表記を見た人もいるかもしれないね）。

疑似的とはいえ、ステレオで聞く感覚に浸れるんだから、それはもう迫力満点だ。なんだかワクワクしてくるなー。くふうひとつで、いろんな遊び方ができるかもしれないね。

さて、実際に組み立てていこう。まず、このページにある写真を見て、基板やコネクタの位置関係をしっかり把握してから、作業にかかるといいだろう。

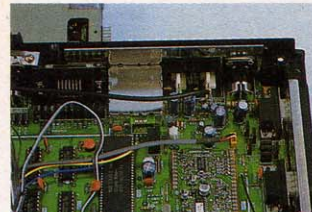
スーパーワイドアダプターの回路自体は、キットの説明書にとってもていねいに組み立て方が説明されているから、まず迷うことはないと思う。ただ、細かい部品が多いので、なくさないように気をつけなきゃいけない。あとで、アレがない！ コレがない！ と騒いでも、どーしようもないもんね。それから、ICやコンデンサーで、取り付け方向がちゃんと決まっているものがある。逆に差していて、電源を入れてフッ飛んだ、なんてことになったら、泣くに泣けない。十分気をつけてね。

回路の基板ができあがったら、キットの説明書4の接続方法例のように部品を付けよう。しかし、入力端子とある3と4と5は、3、5をジャンパ線などでショートさせ、3をXDJの音声出力に、4をアース(GND)につないでやるのだ。音声信号の線はシールド線を使おう。また、17、18番は回路の電源ピンになっていて、この場合はXDJから18番はGND、17番は＋12Vにそれぞれつないでやる。

さて、ここまでできたら基板を固定しよう。基板の固定は不用な消しゴムを瞬間接着剤で取り付けてみた。これはなかなかウマイ方法だと思う。また、基板が収まるスペースがスロットの上や周辺にしかないので、余分なプラスチックを削って、強引に押し込むのだ。基板の位置がきまったら、そのほかの出力ピン(RCA)や、レベル調節用ボリューム、モードスイッチの取り付け場所を決めよう。取り付け位置は、写真を参考にするといいだろう。ボリューム(可変抵抗)には、15Φ程度のツマミを取り付けた。これで、きちんとふたを閉めると完成なのだ。

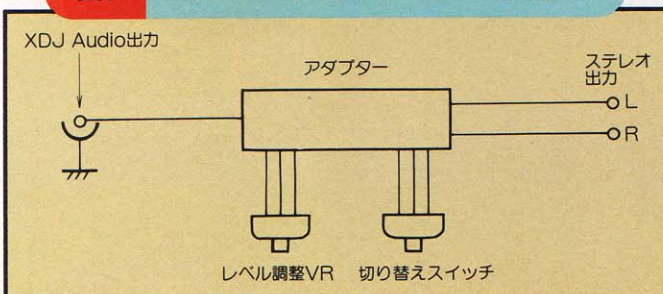
基板の中のスペースがそんなに広くないので、制約されるところがあるんだけど、この改造は、くふうすればオモシロイことが出来るっていういい例だね。

⬆よく注意してみると、モノラル音声信号を取り出しているのがわかる。

⬆キット基板から線を引っ張って、本体の左側にボリュームをつける。

⬆本体左側には、ボリュームのほかに、モード切り替えスイッチがある。

⬆フタの裏側に疑似ステレオ効果キットの基板だ。

部品表

| | |
|---|---|
| FDD増設 | 電源供給可能な3.5インチFDD(HBD-30Wなど。HBD20Wのようにインターフェイス一体のものは不可)――1 |
| | FDD用34ピンケーブル |
| | コネクタ用基板 |
| 音声ステレオ | 嘉穂無線 スーパーワイドアダプター(PS-436)――1 |
| | RCAジャック(赤)――1 |
| | 15Φつまみ――1 |
| | シールド線――適量 |

# フム、ラストスパートなのだ!

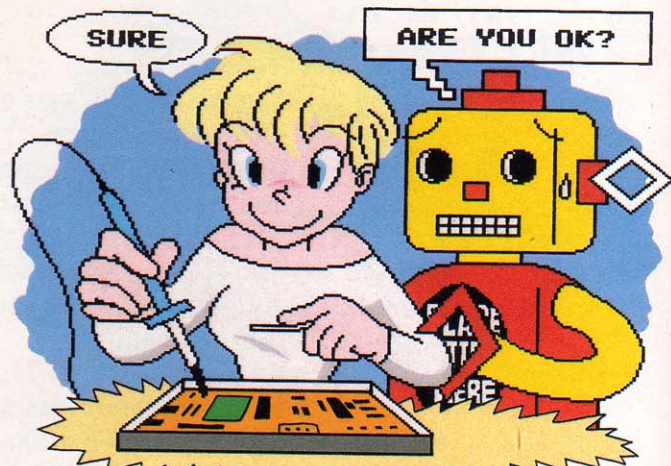
## SANYO WAVY70FD

改造の最後を飾るのは、SANYOのWAVY70FD。メインメモリが128キロバイトで、フロッピーディスクドライブが2台内蔵されるスーパーマシンに変身するのだ。ドライブがすっぽりと収まるのがウレシイね。

### 改造にあたっての注意だぞ

SANYOのWAVY70FD(以下WAVY)の改造は、メインメモリを128キロバイトに増設してやるのと、2台目のフロッピーディスクドライブを内蔵してやることだ。

WAVYは、見てわかるように、ほかのMSX2+マシンにくらべて個性的な外観を持っている。前面のパネルにフロッピーディスクドライブと連射スイッチ、ポーズボタンが整然とならんでいるね。

そのパネルを利用して、2台目のドライブをつけてやろうというのがこの改造の目玉だ。そうするとデザイン的にもスッキリするし、なんといっても内蔵で2ドライブというのが魅力だ。2台のドライブがすぐ隣にあるほうが、なにかと便利だしね。

というわけで、思い切ってポーズボタンと連射スイッチを取ってしまおう。どうしてもその機能がほしい人は、本体の別なところにつけかえればイイのだ。なんだか、とってもすごいマシンになりそうだね。ウーン、楽しみ。

## メモリ増設はこうやる!

### WAVYが変身するのだ

さて、メインメモリを128キロバイトにする作業から始めよう。WXと同じように、電源を抜いて、RGBやプリンタケーブルを取る。そして、すべてのネジをはずして、フタを開けよう。このとき、いきなり力まかせにはずそうとすると、つながっているケーブルなどが断線してしまう恐れがあるから慎重にやろうね。

フタをはずしたら、キーボードを取ってやる。これもWXと同様、ビニールのようなものに炭素が接着されているだけのもの。コネクタから抜くときは、ケーブルの両端を持って持ち上げる感じでやると、スポッと抜けるはずだ。

全部はずして基板だけにすると、RAMのある位置を確認してやる。基板をよく眺めてみたらわかるけど、シンプルにスッキリとまとまっている。スペース的にはかなり余裕がある感じなのだ。できればソケットを使って増設しよう。これは18ピンDIPタイプだ。動作を安定させるために、0.1μF程度のパスコンを2つ取り付けたほうがいい。

ここで裏話をひとつ。増設するのに使われるメモリは41464と呼ばれるものだ。WXのページをよく読んだ人ならピン! ときたかもしれないけど、WXで取りはずしたメモリとおんなじだ。というわけで、WXの改造であまった41464をWAVYに使用したのだ。資源の効率利用ということになるかな。いっぺんに3機種の改造を行なったおかげといえるだろう。

メモリの取り付けが終わったら、あとはジャンパの処理を残すだけになった。詳しいことは、下のコラムと写真を参考にしてほしい。すべて終了したら、順に組み立てていこう。

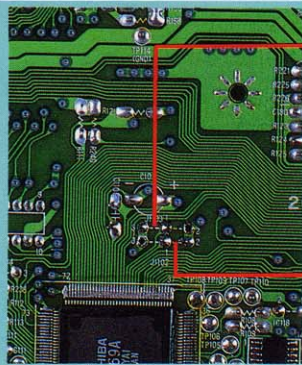
これで、メインメモリが128キロバイトのマシンになったのだ。

⬆メモリ増設が終わった。これで、128キロバイトのマシンになったのだ。

### ジャンパの処理

メモリを増やすときには、ジャンパ処理を行なわなければいけない。これは、WXのときと同じように、ほんの少しの作業で済んでしまう。

詳しく見ていこう。右の写真でわかると思うけど、MSX2エンジン付近にあるJ2の1と2、同じくJ3の1と3を接続してやる。

これだけで終わりだけど、間違えないように注意してね。

# フロッピーディスクドライブを内蔵する

## すっきり収まる増設ドライブ

まず最初に注意してほしいのは、WAVYで使用されている内蔵ドライブ(FD-235F)は、標準34ピンコネクタとは違っていることだ。これを頭に入れておかなきゃいけないぞ。順に1、3、5番は、NC(未接続)。7、9、11番は+5V(FDD電源)。13〜33番の奇数ピンはGND(接地)だ。

じゃ、改造を始めよう。まず、セカンドドライブ用のコネクタについているコンデンサー(C202)をはずす。次に、コネクタのランド(基板のハンダがのる銅箔のパターン)についているハンダを、ハンダ吸い取り器またはハンダ吸い取り線できれいに吸い取ってやろう。ただ、このままだと+5VとGNDがショートするので、セカンドドライブ用のコネクタのパターン(7、9、11番ピン)をカットしなければいけない。図8を見るとわかると思う。カットを忘れると、MSX自身がまったく作動しなくなるので、テスターなどで断線したか必ず確認する必要があるのだ。

また、本来ならばFDDケーブルの奇数ピンはすべて接地になっているんだけど、ドライブ側ですべて接続されているので1、3、5、7、11はそのままでもかまわない。

追加部品としては、図8のDの+5Vのパスコンとして、4.7μF程度のものを基板の裏からハンダ付けしておく。これは、最初にはずした電解コンデンサーの代わりになるもので、基板の裏から取り付ける。小型で、周波数特性の良いタンタルコンデンサーを使用した。また、D144のジャンパ線をはずし、D114、D115にそれぞれ1S1588程度のスイッチングダイオードを挿入しておくことを、忘れないように。

今回使用したFDDは、ミツミ電機製D357TBを使用したんだけど、3.5インチ2DDのドライブであればいい。また厚いドライブだと、前面のパネルにおさまらないので、高さ15ミリ程度のものを探そう。

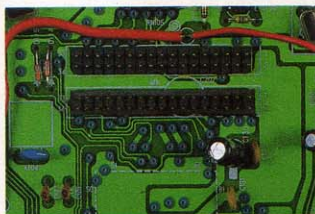
ドライブの電源は+5V単一のもあれば、5V、12Vをちゃんと供給しないと作動しないものもある。ドライブを購入したお店で、そのドライブのデータシートがもらえるようならもらって確認したほうがいいだろう。データシートとは、早い話が説明書で、コネクタの信号規格などが書いてあるので、参考になるだろう。

電源を取る場所は、5Vなら(D)の印のある赤いビニールコードのあるところから、12Vならスロットのコネクタのウラから取ることができる。

また、増設したドライブのDS(ドライブセレクト)は、0にショートピンを設定する必要があるな。

また、前面パネルをはずしている関係で、本体のキーボードのスペースキーの動作が不安定になる。その対策としては、MKというコネクタの1〜2の間に1キロオームの抵抗を付ければいいだろう。

これで、WAVYの改造は終わった。メインRAM128キロバイト、FDD2台内蔵のマシンの誕生なのだ。

⬆2つのFDDが並んで収まっている。すっきりしたね。

⬆コネクタ部分。コンデンサーをはずして2台目用のコネクタをつける。

⬆左の写真をウラから見るとこうなる。カットするのを忘れないように。

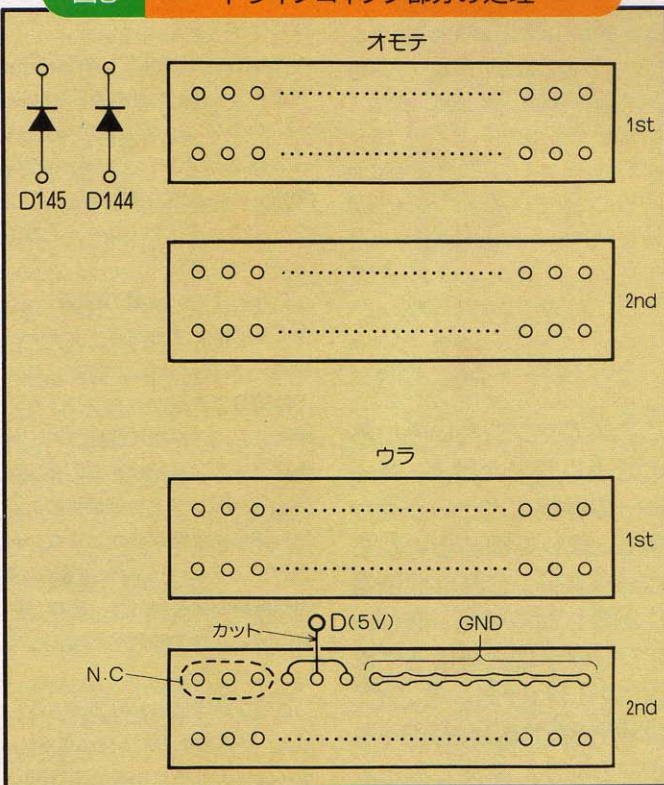
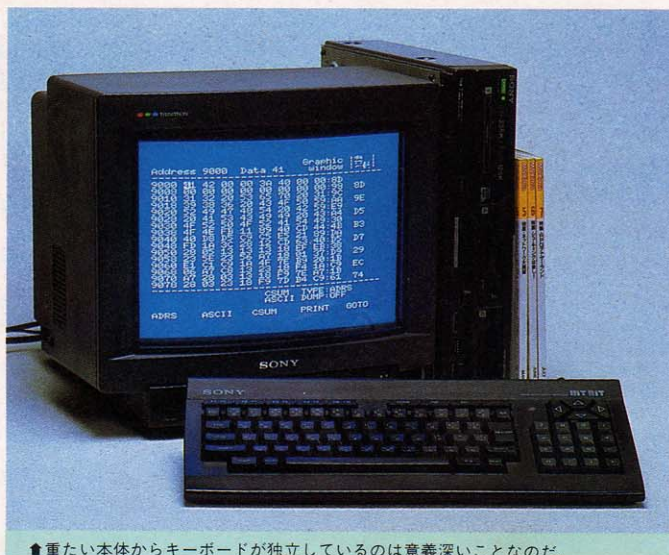
### 図8 ドライブコネクタ部分の処理

オモテ: D145、D144、1st、2nd

ウラ: 1st、2nd、カット、D(5V)、GND、N.C

### 部品表

| | | |
|---|---|---|
| メモリ拡張 | 41464(64キロビット×4) | 2 |
| | コンデンサー 積層セラミック0.1μF | 2 |
| | 18ピンソケット | |
| FDD拡張 | TEAC FD-235F または同等品の3.5インチマイクロフロッピードライブ | 1 |
| | FDD用34ピンケーブル | 2 |
| | 1S1588(または相当品) | 2 |

# ボクらがもとめているのはこんなMSX2+なんだ!

ここまでマシンをいろいろと改造してきたけど、メーカーの保証などという面からも、決してほめられたことじゃない。こんな面倒なことをしなくても、ほしいマシンが手に入るようになればいいわけだ。そこで、登場が待たれるMSX2+をMマガなりに考えてみた。

⬆重たい本体からキーボードが独立しているのは意義深いことなのだ。

## なんといってもセパレート!

マシンの低価格化が競われるようになった、'86年末あたり。ちょうど初代A1やF1が登場したころから、本体とキーボードが一体で、カートリッジスロットが2つ装備されたマシンが、主流を占めるようになってきた。

そして翌'87年末に、本体にディスクドライブを1台内蔵したMSX2が、パナソニックとソニーから揃って登場。ソフトウエアのメディアも、それまでのROMカートリッジ一辺倒から、ディスクへと変わっていったのだ。

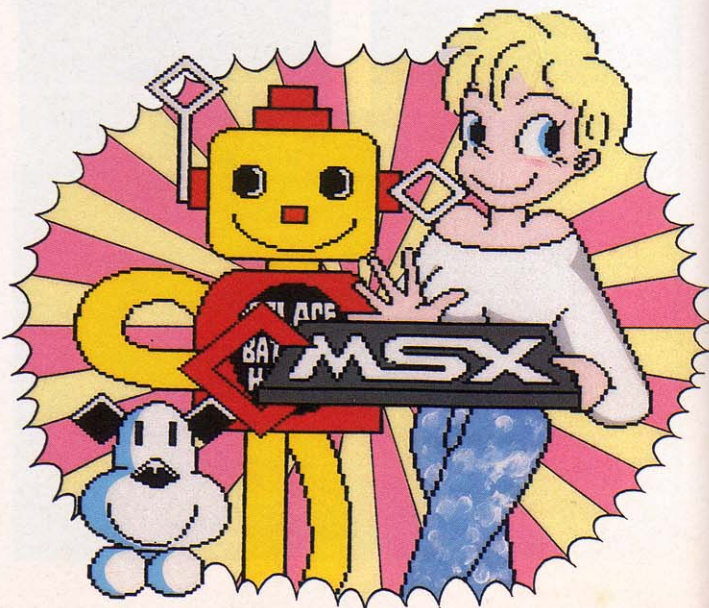
これにより、大量の画面データなどを必要とするアドベンチャーやロールプレイングなど、ROMでは開発できなかったソフトが、続々とディスク版で発売され、好調なセールスを記録する。良質のディスク版ソフトと低価格のマシン。卵が先か鶏が先かじゃないけど、ソフトとハードのふたつの要因が相乗効果となって、MSXは一気にディスクの時代へと突入していったわけだ。

正確な数字ははかりようもないけど、現在使われているMSXの、ディスクドライブの普及率は80パーセントを越えているのではないだろうか。ドライブを内蔵していない新製品がなくなった今、この数字は限りなく100パーセントに近づいていくはずだ。MSXが世にはじめて登場したころささやかれていた、〝ディスクもないコンピュータなんて、ただのゲームマシンさ〟という陰口も、もう耳にすることはない。

でも、それでも、今のMSXに不満を持っている人も多いハズ。それをここで代弁するなら、〝なんで2ドライブを内蔵した、セパレート型のMSX2+が出ないんだよー!〟ってことになるよね。ゲームをするだけなら1ドライブでいいかもしれない。でも、ワープロに通信に、そしてソフト開発にとMSXを酷使するなら、今のままのマシンでは力不足なのだ!

たとえば左の写真にあるソニーのHB-F900。このMSX2には標準で256キロバイトのマッパーRAMと、2台のディスクドライブが内蔵されていた。もちろんキーボードはセパレート。キータッチ自体は決して満足のいくものではないけど、一体型のマシンに比べ薄型なので手の疲れは少ない。また限られた机上のスペースの中に、マシンとモニターを割り込ませる苦肉の策として、ご覧のように本体を立てたり、モニターの下に置くということもできる。キーボードが邪魔になれば、モニターの上に乗せてしまえばいいわけだ。

〝とりあえずは1ドライブ〟なんて場合には、キヤノンから発売されていたV-30Fや三菱のML-G30のように、オプションでドライブ増設が可能なものもあった。

いずれにせよ、セパレート型で2ドライブを内蔵または拡張可能なMSX2+の発売が待たれるわけだ。ローエンドユーザーを狙った低価格マシンはもちろん必要だけど、機能が充実したマシンのバリエーションも、ぜひ1台!

## スロットは便利だけど…

脱ゲーム専用マシンといった意味から、ここのところ注目したい動きがある。それがMSX-DOS2と、ハードディスクインターフェイスの発売だ。また、これにともなって、DOS2用のTOOLSやC言語、S BUGといったアプリケーションも用意され、MSXの開発環境も次第に整備されてきた。

ただ、ここで困ったことがひとつ。従来のスロットが2つ、メインRAM64キロバイトのMSX2+では、これらのソフトを満足に使いこなすことができないのだ。

たとえば2つのスロットに、ハードディスクインターフェイスと、DOS2のカートリッジを差したとする。MSX-JEを内蔵したMSX2+ならこのままで連文節変換も可能だけど、そうでない場合はMSX-Writeなどが必要になる。また、同じ構成でネットワークのホスト局を運営しようとした場合も同じ。モデムカートリッジを差すスロットが、足りなくなってしまうんだ。

そもそもMSXの特徴のひとつは、このカートリッジスロットを利用した拡張性の高さにある。昔は各カートリッジが単独で使われることが多かったから、スロット不足に悩むこともなかったけど、現在のように複数のものを併用する機会が増えると、深刻な問題だ。

このスロット不足を解決するための方法が、右の写真にある拡張スロットというもの。これは日本エレクトロニクス社から発売中の、EX-4という製品。1つのスロットを、4つに拡張してくれるものだ。ただ、マシン価格が安くなった今、29,800円[税別]という価格は、ちょっと高いと感じてしまう。

⬆左が256キロバイトのRAMを内蔵したDOS2カートリッジ。右は通信販売のハードディスクインターフェイスなのだ。

⬅日本エレクトロニクス社から発売中の拡張スロット。現在入手可能なスロット拡張器は、この製品だけだ。

⬆ターボモードが魅力のビクターのHC-95。1スロットなのが残念。

⬆1200bpsの通信モデムを内蔵して話題になったソニーのHB-T7。

## 個性派マシン出てこ〜い!

購買ユーザー層をギュッと絞り込むことによって、個性的なマシンが発売されることもある。古くは、レーザーディスクをコントロールすることを目的に開発された、パイオニアのPX-7。現在は、メーカーも別で市販もされてないけど、旺文社の教育システムの一環として、LDのコントロール用にMSXが使われているんだ。また、テレビの中にMSXが入り、キーボードが別売りだった、ゼネラルのPAXONなんて変わり種もあったね。

記憶に新しい個性派マシンとしては、モデムを内蔵した通信パソコン。はじめにソニーからHB-T7が発売され、受話器のついた三菱のML-TS2Hや、ディスクを内蔵したパナソニックのFS-A1FMなどが、次々と発売されたんだ。

中でもユニークなのが、株式ターミナルとしてソニーが売り出したHB-T600。これはキーボードのかわりに専用のキーパッドがつき、証券会社からリアルタイムに株価情報を引き出すための、株式管理ソフトがディスクで付属したもの。MSX2仕様のマシンだということはあえて強調せず、株式の取引を円滑に進めるためのツールとして、個人投資家を中心に販売されたんだ。だから、もしT600のユーザーが、自分のマシンでゲームができることを知らなくても、何の不思議もないのかもしれない。

また、現在でも人気が高いマシンが、ビクターのHC-95。これはMSX本来のCPUであるZ80のほかに、HD64180という上位コンパチブルな(互換性のある)CPUを合わせ持ったもの。これによりプログラムの実行速度が2倍近くに上がるのだ。読者からのアンケートはがきにも、〝HC-95をMSX2+にバージョンアップして!〟なんて意見があとをたたない。これはぜひ、実現してほしいものだね。

このほかにも、音楽機能を強化したヤマハのYISシリーズや、楽器店ルートで販売されていたCXシリーズなど、個性派マシンはいろいろあった。FM音源がオプション装備のMSX2+だからこそ、今また、ミュージックコンピュータとしてのマシン企画があってもいいと思うのだけど……。

## 改造するにも適している!?

多くのパソコンの場合、ハード構成や基本となるシステムソフトなどの内部情報は、ブラックボックス。つまり、一般のユーザーは一切知ることができない。ところがMSXの場合、ある程度の情報は公開されている。ユーザーに開かれたハードというわけなんだ。

また、16ビットパソコンなどで、本体を開けて自分で基板のパターンを解析するなんてことは、よほどハードの知識がある人でも不可能。お手上げというわけ。でも、MSXは比較的構造も簡単な8ビットパソコンだから、独力で内部を解析するなんてこともできるんだ。

現実に、今回の特集で紹介したRAM拡張やドライブ増設なども、ハードにくわしいMマガのスタッフが、あれこれいじりまわして回路を設計したもの。〝MSXくらいのマシンが、自分でイロイロできておもしろいですよ〟という彼の言葉は、意外とMSXの本質をついているのかもしれないな。

そんな彼が自宅で使っているマシンが、なかなかのもの。左下の写真を見ると、〝何だ、キヤノンのV-30じゃないか〟と思うかもしれないけど、それは大きな間違い。〝キヤノンの衣を着たWX〟ってのが正解なのだ。つまり前のページで書いた、セパレート型で2ドライブ、そしてRAMも256キロバイト持ったマシンを、改造したWXの基板をV-30に移植することで、作り上げてしまったわけ。今後の予定としては、さらにDOS2カートリッジも本体に内蔵し、最強のMSX2＋を作るのだとか。

〝MSXがユーザーに対して開かれたマシン〟って話に戻るけど、ハードを工作するといった面では、スロットの役割が非常に大きいんだ。たとえば自然画を取り込むためのビデオスキャナーも、このスロットに接続して動かしていたよね。というのも、MSXのカートリッジスロットの仕様はしっかりと決められていて、どのマシンでも共通に使うことができるからだ。今月の特集のように、マシンのスペック自体を大きく変えるような大げさな改造は別として、ちょっとした付加価値をつけるためのハード工作には、このスロットはうってつけの存在といえるんだ。

また、これと同じように、ジョイスティックポートやプリンタインターフェイスからも、MSXで共通にハードを拡張することができる。これらの工作は、Mマガ連載の〝ハードウエア事始め〟のコーナーでも、いろいろ取り上げてきたし、これからもどんどん紹介していきたいな。

今回の特集を通してあらためて感じたことは、MSXの仕様はパソコンに限らず、さまざまな電気機器のコアになり得るよう作られたのではないかということ。また、ユーザーに内部情報を公開することで、その人のレベルに応じた改造をほどこすことを、半ば黙認しているのではないかということ。これからどんな新製品が開発されるかわからないけど、ただひとついえるのは、MSXはオモシロイ！

⬆やる人はやってるんだよね。パナソニックとキヤノンが合体したFS-V30WX(?)だ。

## 工作大好き少年なら、MSXネットにおいで

実はRAM容量を拡張したり、ディスクドライブを増設したりということは、工作少年たちの間では、けっこうポピュラーなことみたいだ。右に掲載したプリントアウトは、アスキーが運営するMSXネットの中にある、max.hardwareというボードのインデックス部分から抜粋したもの。さっと眺めるだけで、メモリマッパーとかRAM増設なんて言葉が見つかるでしょ。

ボードを読んでいると、実際にマッパーRAMカートリッジの自作に成功した人や、MSXに5インチのドライブをつないでいる人などさまざま。ひとりでは情報も集まらず、簡単な改造でもうまくいかないこともあるけど、ネットワークをとおしてワイワイやってるうちに、思わぬ解決法がみつかるわけだね。

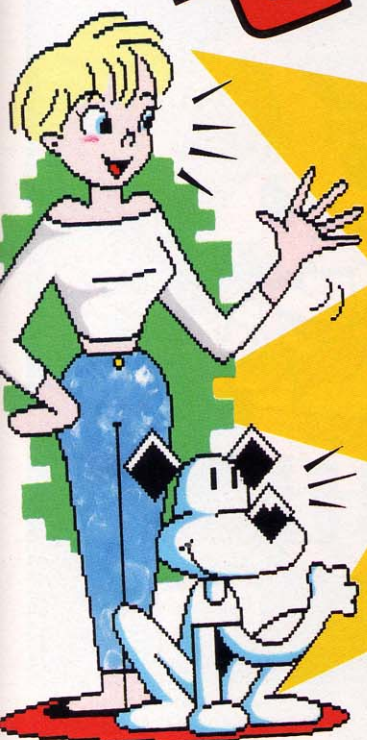
MSXネットには、このほかにもアスキーの開発セクションがMSXの内部情報を提供するmsx.specのボードや、プログラムなどに関する情報を交換しあうmsx.laboのボードなどもある。これからもMSXとともに人生を送りたいなんて人は、ぜひとも参加してほしいネットワークなのだ。

```
[ INDEX ] msx.hardware  2:27pm  6/29/89
Date___No_Creator_Res_Title_______________
 7/24> 85 msx03139  9 DISK I/F ﾊｯｹﾝ
 8/15  86 msx01345 23 MSX3!!
 8/17  87 msx02727  6 ﾊﾔｲ msx ｶﾞ ﾎｼｲ.
 9/ 3  88 msx02329 59 ＭＳＸ２＋（プラス）登場！！
 9/ 8  89 msx02366102 ｿﾄｽﾞｹ ﾒﾓﾘｰﾏｯﾊﾟｰ ｦ ﾂｸﾛｳ!
10/ 1  90 msx03139  6 MSX2+ ﾆﾂｲﾃ ???
10/ 5  91 msx03139 43 スロットについて質問
10/19  92 msx03163  9 msx ﾉ 8ｾｸﾀｰ ﾉ ﾖﾐｶｷ ﾆ ﾂｲﾃ
11/ 2  93 msx03416  3 ダウンロードのエディットについて
11/ 5  94 msx03163  8 マジックキーについて教えてぇ～
11/10  95 msx03408  9 2+ﾉ ｽﾛｯﾄｺｳｾｲﾆﾂｲﾃ?
12/ 4  96 msx02727  2 MAPPER  :  HOW TO MAKE? (from90)
12/ 8  97 msx00183  6 10MHzZ80
12/10  98 msx02727  7 SFG-05  :  YAMAHA FM SYNTHSIZER
 1/ 9  99 msx03480 14 拡張ＲＡＭについて・・（ＲＡＭだよね
 1/10 100 msx02727  9 DISK    :  DISK & INTERFACE
 1/21 101 msx03167 94 MSXにHDDの風!!
 1/22 102 msx03385  4 新ＤＤＸ－ＴＰ
 1/31 103 msx03408 13 ＲＡＭ増設
 2/ 9 104 msx01523  8 MSX2       : PIONEER
 2/13 105 msx03474 11 ｷｰﾎﾞｰﾄﾞについてあれこれ
 2/16 106 msx02748  7 ﾊﾟｿｺﾝｾｷﾞｮｶﾉｳﾅ VTR
                      ００に関する質問
                      て質問
```

⬆100以上の意見(レスポンス)が集まった人気のボードもあるのだ。

# Mマガ特製MSX2+ A1WXスペシャルを 1名様に

# モニター募集!!

やったぜ! 太っ腹企画なのだ

⬅これがウワサのマシンだぞ。ほらほらコネクタも見えるでしょ!

## 改造マシンは誰の手に!?

さてそれでは、いよいよお楽しみの、モニター募集の発表だ。Mマガ編集部の精鋭スタッフが、ゴソゴソと改良を加えたパナソニックのFS-A1WX(だったもの)を、1人のラッキーな読者にモニター使用してもらおうというわけだ。

具体的な改良点は、メインRAMが64キロバイトから256キロバイトに拡張されたことと、増設ドライブのためのコネクタが、本体の背面につけられたこと。DOS2やC言語を使ってプログラムを開発する、なんてのには最適なマシンというわけだ。まあ、もちろんゲームしてもいいんだけどさ。

ただ注意しておいてもらいたいことがひとつ。このマシンは改造したものだから、パナソニックからの保証は一切受けられないぞ。もし故障してしまったら、自分で修理するしかないからね。

また当選者には、使用した感想をレポートしてもらい、Mマガ12月号に掲載する予定だからね。当選発表はMマガ11月号で!

## うれしはずかし応募要項だ

時価ン万円のマシンをモニター使用してしまうわけだから、それ相応のことはしてもらおうじゃないか! ってなことでクイズです。本田文貴が命名したマシンの愛称は何でしょう。答えは記事中に。

**マシンの名は……** ○○○・○

応募方法は、官製はがきに答えと住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、応募券を添付して下記のあて先まで。8月31日消印有効。

あて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
A1WXがほしいんだぴょん係

# 千倉真理のワープロと待ち合わせ!

## 第1回 ワープロで外泊を!?

お中元にワープロセットが送られてこないかな……なんて考えてるあなた！　やっぱり、今、覚えるしきゃない！

ワープロ。

それは、すでに私たちの生活の中で自然な響きを持ってしまったことばである。

ワープロ。

☆ワープロを笑う者はワープロに泣く。

☆犬も歩けばワープロにあたる。

☆ワープロの上にも3年。

というコトワザにも、深く納得できてしまうくらい、ワープロは平成元年を生きる人々の間に深く浸透してしまった。

「っていうことらしいですよ、千倉さーん。どうです？　ここでひとつ、MSXマガジンとしても、改めてワープロというモノを取り上げてみたいんですけどね」

といったのは、赤のBMWに乗っている優しい副編集長なんですが、とにかく、今月から始まったのが、〝ワープロと待ち合わせ！〟。

ワープロと、今の私たちの生活を見つめなおしてみたいのです。ワープロのプロもアマチュアの方も、ぜひお付き合いください。

思えば、私がワープロに出合ったときも、当時は、まさに、

☆千倉にワープロ。

（注：豚に真珠）

でした。たまに、ボーイフレンドの付き合いで、秋葉原やヨドバシカメラに行くと、数々のワープロが「さあ、さあ、さあ、ご自分の手で打ってみてください！」とでもいうような感じでアピールしてますよね。昔からボタンを押すのが好きだった私は、思わず、

〝たのしい　でーと〞

なんて打ち込んでから、

「あれ、どうやればカタカナになるの？」なんて、怒ってみたり、「わかんなーい」などと、カマトトっぽくさけんでいたものです。そして、「でもね、英文科だから、タイプは打てるのよー」なんて、ちょっとばかりいばってみたり、まさに、話の〝つま〞としてしか、ワープロを見ていなかった時代。他人ごとだったんですよね。

ところが、大学も卒業し、ラジオの仕事のほかに、雑誌などでの

⬆ワープロが内蔵されているMSX2＋は、このFS-A1WXだけ。

原稿の仕事もやらせてもらえるようになったころから、仕事、自分、そして〝自分の字〞に対する自覚が生まれてきたのね。はっきりいって、恐ろしく字が下手なんです、私……。中学のころから、書道と家庭科(関係ないか？)は、大の苦手でした。

自分の字が活字になるという、あこがれの仕事。なのに、その、出版社の、編集者の人に渡す私の原稿用紙に踊る文字は、とても、とても幼稚で、ぶかっこうで、醜くて、見にくい。内容で勝負だ、っていっても、

「これじゃ、恥ずかしいわ」

と切実に思うようになったわけ。で、そんなある日、いつものように、遊び気分で触っていたお店のワープロを、マジな気持ちで見つめなおしました。そのころ、読んでいた千葉敦子さんの本の影響もあって(コラム参照)いきなり購入。

コンプレックスのみが、その人間を変えるっていったのは誰だったでしょうか(誰でもないかな)。私は、見事、生まれ変わりました。まさに、

☆千倉にもワープロ

（注：馬子にも衣装）

ワープロの前に座り、気持ちのいい緊張感につつまれました。

考えてみても素晴らしいことだと思いません？　この原稿もワープロで書いている私ですけど、考えることが指先のタッチを伝わって、目の前の画面に〝きれいな文字〟で綴られていく感動。すごく客観的にもなれるし、うん、文章や思考もひきしまってくる……と、思う(思わせてください)。

それに、書き直しや、補足をして、原稿が複雑に入り組むこともないから、〝清書〟もいらないし、気分的にも文章の練り直しが楽。〝書き出し〟のことばがでてこなかったら、そのまま本題に入ってしまって、後から〝書き出し〟をつけ加えてもいいんです。

ワープロ……。なんて、すごいヤツなんだ。

で、このワープロを、これから使いこなしてやる！　という方に。最初は、誰でも苦労します。要は根気。そして、

「このハイテクを制覇してやろう」っていう意気込み。道はひとつ。

自分で買って、打つ！

身銭をきると、多少のことでは、あきらめられません。私も、買ってしまった以上、骨の髄まで……って意気込みだった。

いるんですよ、途中で投げ出してしまう人も。その人たちのだいたいが、「友だちの中古をもらった」とか「お父さんのを使わせてもらった」などなど、〝借り物〟で何とかしてしまおう、っていう人たちが多かったのも事実。

さて、そこでお願い。もし、あなたが、ワープロにマジメに取り組もうって思ったら、ゼヒゼヒ、指は正しく使いましょうね。10本の指を存分に使って、かっこよく打ってください。人さし指だけで、英文を打ち続けて数十年っていう英語の先生を知っていますが、

「ぼくは、人さし指の打つ早さだったら、誰にも負けない自信があるんですが、やっぱり、あるところまでいくと、限界を感じる。10本の指をめいっぱい使いこなすヤツにはカナワナイってことが最近わかったよ」と、ためいきをつかれていました。自分で、本を読みながら、指の配置も勉強してください。

それから、私の場合、英文タイプから入ったから、〝ローマ字入力〟のほうがしゃれている！　って、思いこんでいたし、英文を打つことも多いので、ローマ字入力にこだわっているのですが、もしあなたが、ワープロの早打ちを極めたいという精神を持っているのならば、〝かな入力〟をおすすめしますけれども。

〝HAYAI〟って5個打つのと、〝はやい〟って3個だけで終わるのとでは、最終的に大きな差がでてきてしまうのですから。

理想をいうと、両刀使いが好ましいのですが、スピードを重視するのだったら、まず、かな入力。とにかく、これから、始めようっていう方は、まず、10本指を使うというコトを肝に銘じ、あとは、いさぎよく、打ちまくって、早く慣れてください。習い事にしても、恋人にしても、結婚にしても(?)とにかく最初が肝心だから。

## 椎名桜子ちゃんに習ってみるのもいい!

☗『椎名桜子のワープロ個人授業』。3種類出ています。

「今の人たちは幸せだねえ。アタシたちの時代にはこんなビデオはなかったんだよー」っておばあちゃんのように、ぶつぶついってしまいたくなる、親切なワープロの個人授業ビデオ。本当に、この2、3年の違いで、ワープロの、人間に対する態度が(?)、グングンあがってきています。

作家・映画監督・そしてモデルもやってしまう椎名桜子さん。実は、彼女は私の後輩で、妹の同級生。桜子ちゃんと桂子ちゃんっていうのが双子で、桂子ちゃんは、今、マガジンハウスなどでフリーライターをやっているそうで……。

「教室では、とてもおとなしい人たちだった……」というのが妹の感想。ま、関係ないかな？

で、その桜子ちゃんが、「次に『実行』を押します」などと、ゆっくりとした口調で教えてくれるので、すごく実用的。使ってるのは、松下電器のワープロですが、MSX２＋も同じ配列になっているので、初心者の方はゼヒゼヒ試してみてください。なかなか、おもしろく見られますよ。

## 私はこの本でワープロを買いました。

☗彩古書房から出版されている、『ニューヨークの24時間』。1,200円［税別］

迷わず、ワープロ購入に踏みきった直接のきっかけは、千葉敦子さんの文章だったかもしれません。千葉敦子さんは、癌に悩まされながらも、ニューヨークに１人で住み、フリージャーナリストとして、様々な問題を取材しつづけた女性。強い問題意識とタフな行動力をあわせもった人なんです。

で、この本は、彼女のニューヨークでの生活を彼女自身が紹介している作品なのですが、とにかく、この中で、千葉さんはワープロの必要性、そしてその便利さについて、こんなふうに語っていました。

「いずれ、誰でもコンピュータを使わざるを得なくなりますから、いまのうちに最低ワードプロセッサくらいは、使えるようになっておいた方がいいのです。それに、ワープロを使うと、日常生活の繁雑さが大分解消します」。そして、手紙・読書ノート・日記などの整理の仕方を紹介。また、日本の作家や記者の原稿を書く速度が欧米の同業者のそれに比べて遅いのは、手書き原稿のせいだ、ともいってました。

# それでは実践！ パーティーのお知らせ！

さて、ワープロが打てるようになると、どんなことができるか！

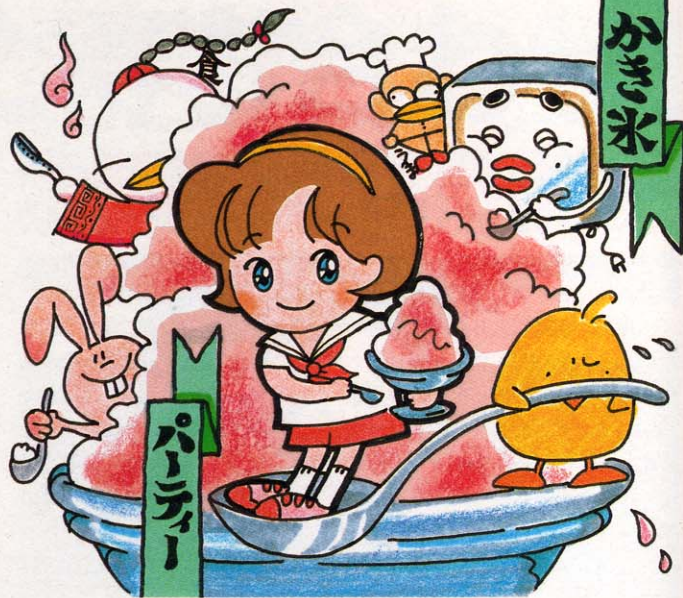
まず、本格的な〝パーティーのお知らせ〟が作れます。クラス会でもディスコパーティーでも、ビシッとキマッタ形式の紹介ができるから、文化祭、学園祭でも、プロっぽい告知ができるわけです。ワープロで打つだけで、いきなりそのイベントがキリッとした〝本当っぽさ〟を身にまとうんだから、これは使わないテはありません。

私の知り合いに、友達どうしで小さな会社を作った人がいるのですが、会社が出来たばかりのころは、「カタチだけでも……」と、ワープロを無理して購入。４年前だったから、まだこれだけ普及してなくて、高価な買い物だったけど、ワープロで作った企画書のおかげで、ずいぶんヨソの会社に対する印象をよくすることができた……。と、いってました。

また、これとは逆に、最近のラジオ局などではワザと手書きの企画書を書いて、個性をだす人もいることも事実なんですが……。

さあ、実際に〝かき氷パーティー〟を開いて、みんなを招待してみましょう。氷かき器を用意して「中に入れる具は、それぞれ持ってきてください」という注意書きをし、日時・場所・連絡先を添えてプリントアウト。

余談になりますが、この夏、東南アジアをまわってきた私は、屋台で食べるかき氷のおいしさに、魅了されっぱなしでした。

まず、台湾とタイ。屋台のカウンターに、かき氷の具（？）となる、白玉、あずき、乾燥いもを煮たもの、タピオカ、ミカン、マンゴーなど、いろとりどりに並んでいて、これがまず、美しい。好きな具を選ぶと（言葉が通じないので、指をさす）、屋台のおじさんが、氷の上にそれぞれを手早く盛り、ココナッツミルクなどをかけてくれるわけ。で、これが単純に、おいしい！　４、５種類のっけると、すごいボリューム！　若い人たちにも、すごく人気。タイで30円、台湾で150円くらい。

また、香港にも、〝三色氷〟っていって、ワカメや緑色をしたくず切りが入っている、ちょっとブキミなデザートもあるし、フィリピンでは、アイスクリームが入った、〝ハロハロ〟っていうかき氷が超人気だし、独断になるかもしれないけど、東南アジアと、かき氷の関係は、切っても切れないものがあるようです。

ということで、こんなふうな思い入れだけで企画してしまう、かき氷パーティーも、ワープロ形式の招待状を作ると、いきなり輪郭が備わってくるものなのです。

ある程度打ってみたら、レイアウトを画面に映し出して、全体のバランスを確認。美しい一枚に仕上がっているでしょうか。イラストを添えることもできるし、字の大きさなども加減できるので、かなり凝ったものが作れます。

ゲーム大会などをやるときは、それぞれが記入できる得点表を作ってあげるのも、ひとつのワザ。

⬆最初に紙の大きさや、行間を決めます。用紙の設定は大切。

⬆白抜きや、太字、アンダーラインを引いたり……。

⬆字を４倍にすると、こんなにおおげさになるのです。

⬆何度もレイアウトを確認しながら、決定していってください。

# ちょっと危険な外泊のおすすめ!

最後にもうひとつ。初回から、何とけしからん！　って怒られてしまいそうですが、ワープロの本当っぽさを利用して、外泊の口実を作ってしまおうという、おまけのような、実は本題。

実際にラジオ番組に送られてきたはがきです。ちょうど、〝外泊の言い訳〟をテーマに話題をくりひろげていたトコロ、

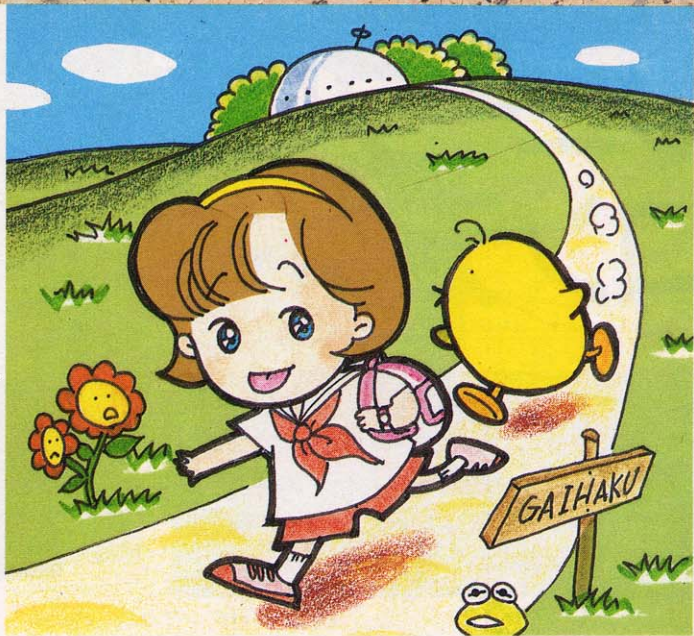
「こんばんは、私は18歳の高校3年生です。夏休みに男の子3人、女の子3人で、海に泊まりがけで行く計画をたてたのですが、家の親はすごく厳しくて、まともに許してくれそうにもありません。そこで、Mくんのうちのワープロを借りて、クラブの合宿のお知らせを作ってしまったんです。親は、少しも疑っていないようです」

うーん、なるほど。先にしっかりとしたアリバイを作っておいてしまうんですね。でも、そういうお知らせって、宿泊先の電話番号もしっかり書いてあるもんでしょ。その辺について、いろいろな高校生の意見を聞いたら、

「友だちのプライベートの電話番号を言っておいて、もしもお母さんからかかったら、適当に言い訳を言っておいてもらう」

とか、すごいのになると、

「騒いでいる声を録音しておいて、受話器の後ろで流してもらって、今、出られないっていうような、言い訳をしてもらう」。などなど凝ったものもありました。

また、わざわざはがきに印刷して、郵送するっていう人も……。お母さんも気がぬけません(?)。

また、別の機会にご紹介しますが、はがきのあて名もカードに入力しておくと、そのままプリントアウトしてくれる仕組みになっているので、毎年、暑中見舞いを送りたい人などの住所は一度、打ち込んでおくと、驚くほど便利。

形式を作るだけで、疲れてしまう複雑なソフトもありますが、このFS-A1WXなら、内蔵ソフトにカードが組み込まれているので、驚くほど簡単に名簿が作れます。やっぱり、暑中見舞いくらいにしたほうが無難な気もしてきたけれど。

⬆本人のお誕生日にはその人の好物を贈りましょう(?)。

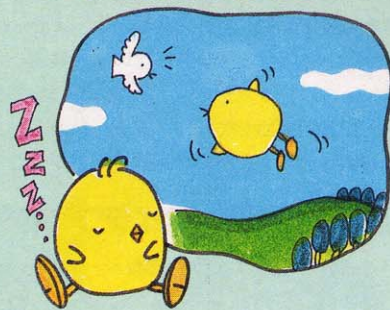
アドレスファイル名：　カードNo.:001/カード数:004
001 千倉 真理　☎03-486-4505　〒107-24
東京都港区南青山6－12－1大仁堂マンション301号
002 ガスコン 金矢　☎03-486-4505　〒107-24
東京都港区南青山6－12－1大仁堂マンション302号
003 田中 パンチ　☎03-486-4505　〒107-24
東京都港区南青山6－12－1大仁堂マンション303号
004 ロンドン 小林豊丸　☎03-486-4505　〒107-24
東京都港区南青山6－12－1大仁堂マンション物置小屋
新規　挿入ローマ かな全
No.　前画面　↑　↓　次画面　½　終了　Rかな　挿入　削除

⬆私のおうちは、面白そうな住人でいっぱいです。

# 今回のデートの結果!

個人的なワープロとの出合いから、その活用法の一端にいたるまで、余談と脱線にさいなまれながらもご紹介してきましたが、とにかく今や、ワープロが当たり前の時代だっていうことです。

平成5年度からは、中学校でのパソコンの授業も必修になるそうで、本当にうらやましい時代。だから、別にあせって覚えることもないのですが、それだけ便利なものなんだから、早く身につけるが勝ち！　なんだと思います。

手紙を書く、日記をつける、作文を書いてみる……すべてが自分を広げ、自分を見つめることにつながる大事なきっかけ。これが画面上で自由自在にできるようになったら、とても快感だっていうのをわかってもらえたら……という気持ちから、何だかんだ騒ぎました。やっぱり、今となっては、ワープロなしの生活が考えられない。

興味をもってるんだけど、今ひとつ、とまどってるっていう人は、自分が、カチャカチャとキーボードをたたいている姿をまず想像すること。また、上手に使いこなしている人を実際に眺めてあこがれてみるのも大切です。すべてはイメージを頭に描くところから。

ワープロを使いこなせるようになると、パソコン通信への夢も広がります。一緒に夢をふくらませようねってってことで、今日はここまで。

# ソニープログラミングコンテスト

HB-F1XDJの発売を記念して開催されていた、ソニープログラミングコンテスト発表のときがついにやってきた。応募総数428作。どれも力作ばかりだ。とくに年齢層の広さには驚かされるものがあったぞ。

## 巷ではコンテストがおおはやりである

最近、アマチュアバンドのコンテストとか、なになにのアイデア募集とか、やたらにコンテストものが多い。素人のアイデアが向上してきたのか、それともプロのレベルが下がってきたのか、そこんところは定かではないけれども、ボクたちシロウトにとっては歓迎すべき状況だよね。発表の場が与えられたわけだから、利用しない手はないね。

Mマガも例外じゃない。ソフトウエアコンテストを始め、各種コンテストに力を入れてきたし、これからも続けていく予定だ。

さて、このソニープログラミングコンテスト。これは、ソニーのマシンに付属している〝ゲームプログラミングツール〟という、各種エディタの入ったものをつかってできあがったプログラムや、そのほかの一般プログラムなどを応募してもらい、そのできばえを競い合うというもの。今回ソニーによせられた400以上の作品の中から、厳選された8本がめでたく表彰されることになった。そこで、Mマガで誌上発表し、いっしょに喜びを分かちあおうというわけだ。

## アイデア部門

### トップドッグ 3Dスペシャル

**宮崎県宮崎市　山田雅人さん**

レーシングゲームのシナリオで、4ヵ月も費やした力作だそうだ。BGM、キャラクター、レースコースといった細かい指定がしてあること、設定資料が豊富なことなどが評価されて、アイデア部門入賞となった。

### 全国ネット パソコン通信ゲーム案

**神奈川県川崎市　杉本作之助さん**

パソコン通信上で遊ぶことができる、いわゆる宇宙冒険活劇タイプのRPGを、1ヵ月4回のペースで楽しもうというプランだ。週刊誌でも見るように、毎週1回ゲームが出てくれればいいな、という夢のある考え方が評価された。

## 小林ツクロウ君部門

### A SOLDIER OF FORTUNE

**山口県下関市　松浦富士男 優貴子夫妻**

⬅緑系の色で統一されたゲーム画面だ。なかなかうまい。

タイガーという、傭兵が主人公のRPGだ。プログラムに費やした労力、ゲームのできばえ、なんども練り直されたシナリオ、どれをとっても、ほかの作品を寄せつけないパワーがある。マニュアルやオープニングにも配慮と工夫が凝らされていて、審査員も文句無しの堂々の入賞となった。

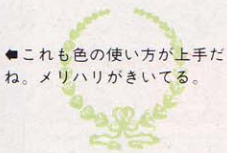
じつはこの作品、松浦さんご夫婦が協力しあって作り上げた作品で、奥さんがシナリオ、グラフィック、音楽を担当し、ご主人がプログラムを組んだそう。ときにはケンカしながらも、みごとここまで仕上げたんだから、その仲のよさは、こっちが赤面しちゃうほどなのだ。おシリがむずむずっとくるよね。みんな大人になったら、こんなシアワセーな家庭を築き上げようね。仲の良い夫婦に可愛い息子。ふと横を見ると、机の上にMSXが。うーん。なかなかいいな。

⬆スクロールもなかなか滑らかなんだぞ。

## 一般プログラム部門

### 準HITBIT賞 APPLE DON

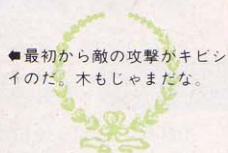
**埼玉県東松山市 沢田広正さん**

⬅これも色の使い方が上手だね。メリハリがきいてる。

ズライムをカーソルで操り、リンゴ同士をぶつけて、すべてのリンゴを消すことができれば１面クリアー、というパズルゲームだ。ルールは比較的単純だけれども、やってみると結構難しい。リンゴの置かれている場所がよく考えられているし、押すと動く木、パワーを回復させるビンなどアイデアも凝っていて、いいできばえだ。個人的にはこの『APPLE DON』が一番気にいっている。でも、それだけに、BGMや効果音にもうすこし力が入っているとよかったな、というのが正直な感想だ。そこらへんのことを頭に入れて、もう一度作り直してみては？

⬆木を押すと、カベまでいってしまう。

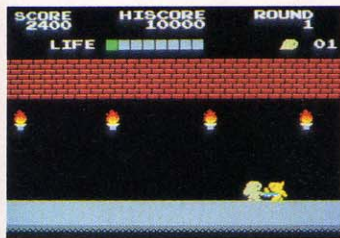
### 準HITBIT賞 がんばれ花美さん PART2

**神奈川県相模原市 小嶋法晴さん**

⬅最初から敵の攻撃がキビシイのだ。木もじゃまだな。

準HIT BIT賞に輝いた、もうひとつのプログラムがこれ。いわゆる『スペースハリアー』タイプの3Dシューティングゲームだ。ステージはふたつで、バリバリ撃ちまくって〝PANDORA〟を破壊するというストーリーだ。スピードが速くグラフィックもかなり完成されている点が評価された。ところどころアラが目立つが、なにせスピード、操作性を向上させることだけで手一杯だったことも予想される。とにかく１本のゲームを完成させるためには、かなりの根気とアイデアがなければできないことなのだ。これも、がんばって作り直してみてほしい１本だね。

⬆あれー、これってけっこう難しいよ。

## 特別賞

### テクニカル賞 サタンドーム

⬆剣を出すタイミングがとっても微妙だ。慣れないといけないな。

**東京都町田市 薄葉紀明さん**

一般プログラム部門に設けられた特別賞。その中でテクニカル賞に輝いたのがこのゲーム。ドラゴンを倒す戦士が主人公のシューティングで、男戦士と女戦士が最初に選べるところが目新しい。剣を出すタイミングが重要だぞ。

### 11歳大物賞 DAKO DAKO、KAN KANII

⬆MSX2＋のスクロール機能をつかっているから、もちろんスムーズに動く。

**青森県引前市 五十嵐良雄くん**

五十嵐くんは最年少応募者にもかかわらず力作を２つも送ってくれた。11歳にしてこの力量。将来大物になるだろうと、審査員に評価を受けた。前途は洋々たるもの、明かるい未来がキミを待っているぞ。うらやましいかぎりだ。

### 兄弟愛賞 楽しい英単語マスター

⬆まずは簡単な英単語から始めよう。とっつきやすそうだね。

**茨城県牛久市 安部浩さん**

２人で遊びながら英語のスペルが身につくという、お勉強ソフトだ。妹さんにプレイしてもらいながら作ったそうで、前出の松浦さん夫妻同様、むずむずさせられる話だ。仲のいい兄弟ってのは、いつの世でもいいものだね。

### なんと！ 今年もやってしまうのだ

受賞された方々は、苦労した甲斐があった、努力が報われた、と感激もひとしおでしょう。ほんとにおめでとうございます。

こんなに好評だったプログラミングコンテスト。もう１回やらない道理はない、というわけでソニーさんが今年もコンテストを開催することになったのだ。とはいってもどんなコンテストになるかは、今のところ、まだ決まってない。詳細はまたあとでお知らせするから待っててね。

また、このコンテストがきっかけになってプログラミングの魅力に取りつかれた人。Mマガのソフトウェアコンテストやショートプログラムのコーナーにどんどん応募してきてほしいのだ。たのむぞ。

# C.G.コンテストの発表だあ!

MSXマガジン主催、ソニー協賛のC.G.コンテストの発表のときがいよいよやってきた。多数のご応募ほんとにありがとう。ここにめでたく表彰された10作品を紹介する。なかなかの作品ばかりだぞ。

## なかなか力作ぞろいだよ

4月号でお知らせした、MSXマガジン主催、ソニー協賛のC.G.コンテスト。たくさんのご応募に感謝感激、雨、霰なのだ。おまちどおさま、ということで発表だよん。厳正なる審査の結果、以下の10作品が表彰されることになったわけで、おめでとうございます。

そもそも、このコンテストは、ソニーのプリントショップIIを使ってできた作品、あるいはサーマルカラー漢字プリンタで自分が描いた絵をハードコピーしたもの、このどちらかを応募してもらって、コンテストをしようというしろものなのだ。せっかく描いた絵が、ディスプレイでしか見られないっていうのは、なんか物足りない、やだあ、そんな思いを抱いている人は少なくないはずだし、やっぱり印刷して手にとって眺めてみたいよね。それに印刷されたら、されたで、ほかの人にもみせたくなるでしょ。このコンテストの趣旨はそういうことなのだ。

でも絵を描いたりするってことは、それ自体楽しいことなわけで、このコンテストを通じて、カラープリンタって面白いじゃん、絵を描くって面白いことなのね、なんて感じてくれれば、と思うな。

今回応募された作品を見てて感じたんだけど、絵を評価するってことは難しいことなんだな、そういう思いが意外に強かった。テクニック的にいいものがあっても、オリジナリティーがない作品とか、非常にビミョーだったのだ。全体的に出来がよかった、ということなのかもしれないね。

## 最優秀賞

賞品:ドデカホーンCFD-DW93

**長崎県長崎市　高野芳孝さん**

グラフィックエディタ部門、プリントショップ部門の両部門を制覇したおめでたい人は、長崎県の高野さんに決定した。力作を3作も送ってくれたパワーからして、そんじょそこらの並の人間ではないことが一目瞭然だ。バランスのいい絵の配置、カラフルな配色と、なかなか上手なのだ。質、量、ともに最優秀賞にふさわしい作品と言えよう。中曽根はちと、古いけどさ。

## 優秀賞　グラフィックエディタ部門

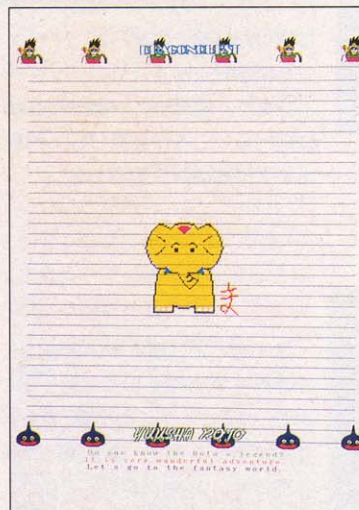
⬅どうやら木造の家みたいだ。木の柱と梁が見えているからね。壁の色がとってもいいな。

賞品:ディスクマンD-20

**茨城県下妻市　武井光晴さん**

"my ROOM"、"マイルーム"、"僕の部屋"と3度も書いているところが意味深で、なかなか味わい深いものがある作品だ。全体の色調が渋めで、どちらかと言うと、おとなしい感じを受ける。左下の黄色い線はプリントミスだろうか。ワザとだとすればとんでもなくシュールな作品なのかもしれないな。

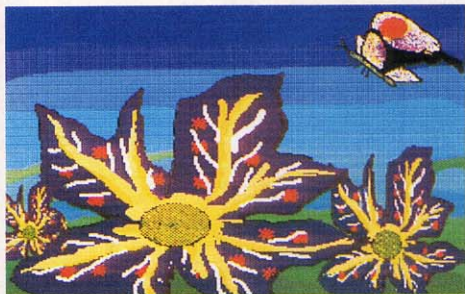
## 優秀賞　プリントショップII部門

⬆こんなところにもドラゴンクエストが。やっぱり国民的に人気のあるゲームなんだな。

賞品:ディスクマンD-20

**岐阜県加茂郡　今井誠治さん**

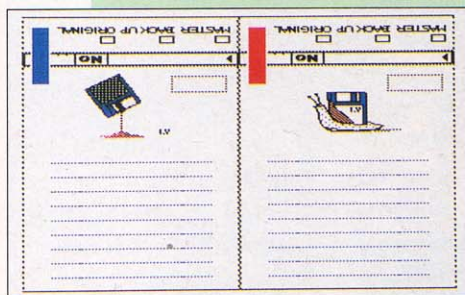
今井さんの作品は、自分で描いた絵をふんだんに配しているところが評価され、今回の優秀賞に選ばれた。手紙を書くときに、真ん中の象がジャマなような気がするけど、いいのかな? え? そこを避けて書きゃいい? そりゃそーだね。でもさ、ほんのちょっと読みにくいんじゃないかな。ねえ。

## 佳作 グラフィックエディタ部門

賞品：FM/AMカードラジオICF-601

**埼玉県狭山市　坂口利幸さん**

⬅日の丸らしきものをつけた蝶に紫の巨大な花。なんともいえないシュールな雰囲気がある。

**山口県宇部市　磯辺直史さん**

➡この構図はわりとよく見るものだよね。でも椰子の木のシルエットがよくできているな。

**大阪府堺市　吉田幾俊さん**

⬅ディスクから砂が落ちてゆく発想がイイ。なかに詰まっているものは砂だけ。ポエムだなあ。

**群馬県甘楽郡　永井之雄さん**

➡涼しそうな格好をした娘が、海を背景にぼんやり座っている。もうすこし美人のほうがイイよう。

グラフィックエディタ部門で佳作に選ばれたのが上の6作品。反対にプリントショップII部門は加藤さんの1点のみ。数、質ともにグラフィックエディタ部門のほうが充実していたため、こうなってしまった。やっぱり自由に絵を描くほうがとっつきやすいし、アイデアも浮かびやすいんだろうな。

佳作に選ばれた6つの作品を眺めていて気づいたんだけど、いわゆるアニメっぽい絵(とくにマンガっぽいヤツ)が少なかった気がするんだよね。みんな自分なりに絵を初めて描いてみて、紙にプリントアウトされてみたら結構いいできだった、そんな感じがする。とっても楽しそうなんだよね。アニメっぽい絵をバカにしてるわけじゃないけど、やっぱりオリジナリティーが大切だと思います。その点、坂口さんの絵とかいいなあ。

## 佳作 プリントショップII部門

賞品：FM/AMカードラジオICF-601

**東京都稲城市　加藤盛久さん**

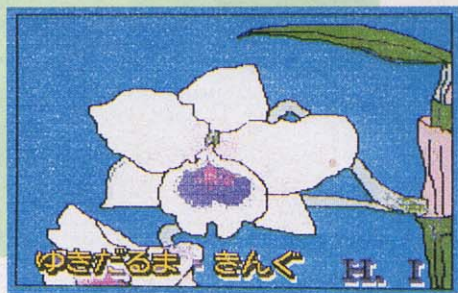
⬅デジタルな雰囲気でまとめられている。意図したものなんでしょうか。スゴイ。

床屋のちらしですか。うーん、いいなあ。“M”のマークをつけた蟹なんかもぴったり、って感じで好きですね。蟹の絵が拡大されてるのか、端のあたりがかくかくっとしてて、ナウイ(死語！)し。

**茨城県石岡市　小松原一也さん**

⬅うひょー。これはモグラですか？　穴の開いたへんな帽子が、とってもおしゃれじゃん。

**大阪府堺市　岩田弘高さん**

➡水仙の花かな？　茎の部分がちょっと手抜きしてあるみたい。花のほうはきれいなのにさあ。

## 絵を描くのは楽しいことなのだ

おしくも選にもれた方、ちえっ、なんにももらえないのか、なんてガッカリしていないかな？　だいじょーぶ。そんな人にも参加賞として、カラーのインクリボンをさしあげようということになったのだ。だから、ウハウハ楽しみにしててね。こいつで、またいっぱい印刷することができるってもんだ、ウハハハ。

そんなわけで、このC.G.コンテストで、絵を描く楽しさ、物を作り上げる楽しさがちょっとわかってもらえたと思う。だからどんな題材でもいいから、気軽に絵を描いてみて、気に入ったらプリントアウトしてみる。それも気に入ったら拡大コピーして壁に貼るとか、いろいろ楽しめるんじゃないかな。

それから季節が季節だけに、残暑見舞のはがきに印刷してみるのもいいかも。手作りのものを受けとると、だれでもうれしくなるものね。

## 東京ディズニーランドにまたまた新アトラクションが誕生したのです。

# "スター・ツアーズ"日本就航!

**東京ディズニーランドの36番目のアトラクションが登場しました。テレビのコマーシャルなんかで、もうご存じかも。そうです、あのジョージ・ルーカスとウォルト・ディズニーのイマジニアたちの手から誕生した、〝スター・ツアーズ〟です。どんなアトラクションなのかしら、ご報告いたします!**

⬅記者発表のときの1シーンだ。ジョージ・ルーカスをかこむミッキーマウスとC-3POとR2-D2、そして、特別ゲストの米ソ両国の本物の宇宙飛行士の2人。豪華な構図だなあ。

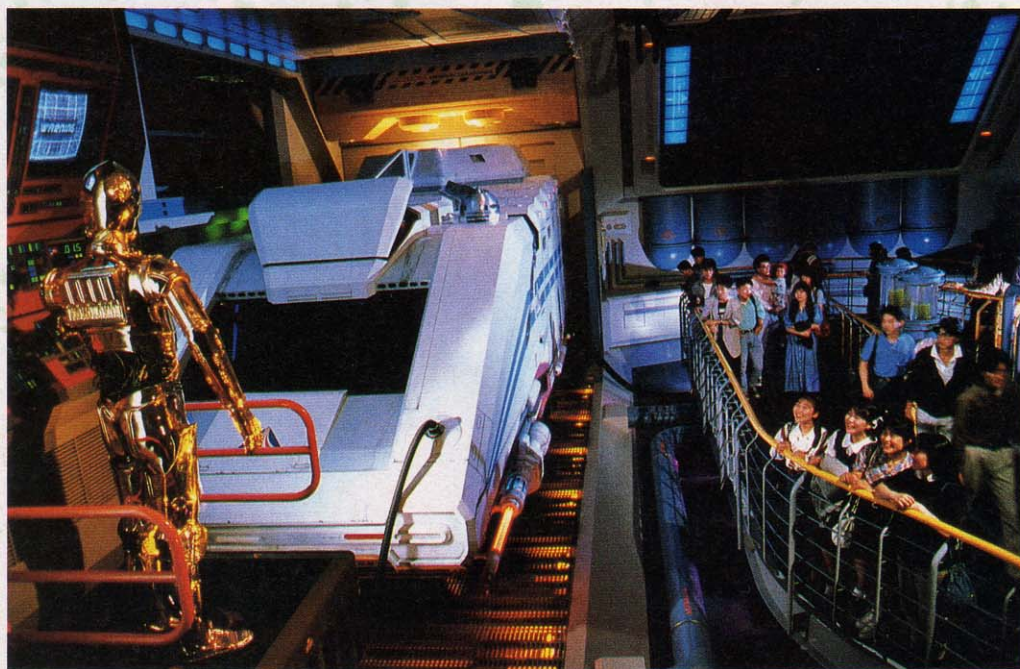
もしかして、もう体験しちゃったよ! とかいうキミなら、これはぶっとんじゃうなあ。ものすごい東京ディズニーランドファンなんだね、きっと。

ついこのあいだ、7月12日に、〝スター・ツアーズ〟というアトラクションが東京ディズニーランドにオープンしたんです。銀河系に静かに浮かぶ衛星ムーン・オブ・エンドアへの旅をわれわれに提供してくれるスター・ツアーズとは、いったいどんな内容なのでしょうか。この2ページを読むと、もういろいろわかっちゃうからね。

ディズニーとジョージ・ルーカスとの結びつきは、そう、1987年の3月20日に東京ディズニーランドでオープンした、3-Dミュージカルアドベンチャー〝キャプテンEO〟のときから具体的なアトラクションとして、誕生したわけなんだ。マイケル・ジャクソンが主演で監督がフランシス・コッポラという、作品。ルーカスが製作総指揮。こんな豪華な顔ぶれが揃ってしまうのも、ディズニーだから、なのでしょう。

さて、このスター・ツアーズはディズニーとルーカスとの共同プロジェクトの第2弾ということになります。じつは、かねてより、ルーカスとディズニーのイマジニアたちは、なにか新しいアトラクションはないかなーと、プランニングを進めてきていました。このスター・ツアーズは、いろんな検討の結果、ルーカスの大ヒット映画のスター・ウォーズと、ディズニーのイマジニアたちが1970年代からずっと研究してきていたパイロットの訓練に使うフライト・シミュレータが合体してできたものなのです。その案がまとまったのは、もう今から4年も前のことになるそうです。

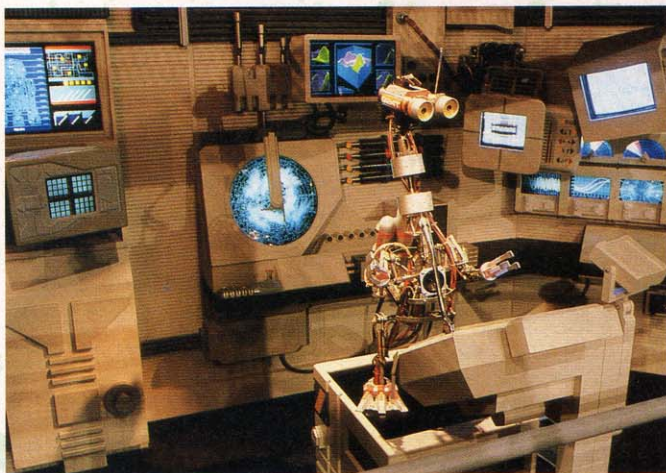
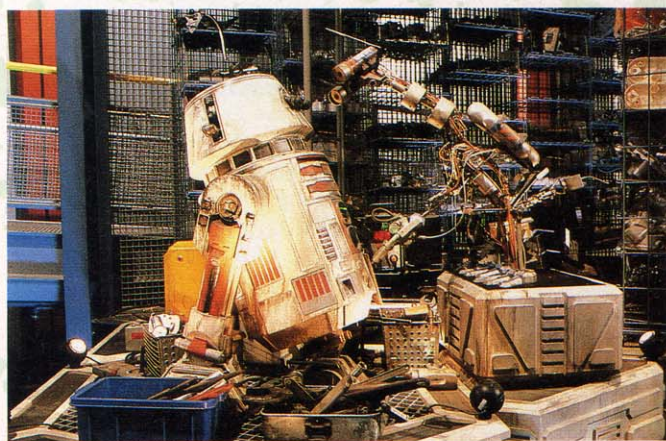
ちなみにアメリカ、カリフォルニアのディズニーランドでスター・ツアーズがオープンしたのは1987年の1月9日。やはり、オープンするやいなや、ものすごい人気を博したとのこと。

さて、この日本でもオープンさせようと、スター・ツアーズの工事が着工されたのは1987年の9月のこと。完成そしてオープンまでには1年と10ヵ月がかかったわけですね。総工費はなんと100億円だって。すごいねえ。お金かかってます。こんだけかかっててつまらないなんてことはありえない!

⬆スタースピーダー3000の修理をしているC-3POとR2-D2。いろんなエリアを通じて28体のドルイドが活躍しているそうである。

という考え方はちょっとゲセワかもしれませんけど、まあ、とにかくすごい。ちなみに、松下電器産業株式会社が、スター・ツアーズを提供しております。松下さん、ふとっぱら、です！

アトラクション自体の所要時間は約4分30秒。スタースピーダー（みんなが乗って旅する宇宙船の名前だよ）は全部で6台用意されている。アメリカではそれが4台なんだって。1台のスタースピーダーでは40人が搭乗できる。そんでもって、出発進行！　これからは、試乗ルポの始まり始まり。

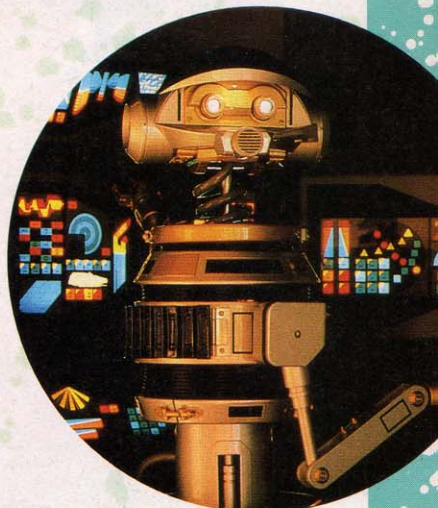
トゥモローランドの一角、ミート・ザ・ワールドのとなりに、ドドーンとそびえる建物群。アストロ・ゾーンと呼ぶそうです。いかにも未来的な作りをしております。それで、ああここが入り口ですか。

⬆これから離陸するぞー、というスタースピーダー。そうか、全体を見ると、こんな形をしているのか。さー、出発出発なのだ。

⬆修理工場の監督ドルイド、G2-4T。監督だけあって、その視線は厳しそう!?　かな。

⬆R-5を修理しているG2-9T。だそうです。みんなに名前がついているんだなあ。



なんか、ちょっと見だと見過ごしそうな感じ。さあ、これから、いよいよ宇宙の旅だぁ。

でもでもでも、いきなりスタースピーダーに乗りこめるというわけではありません。搭乗までにはいろんな段階を踏まなければならないのです。別に、難しいテストがあるわけでは、ない。いろんな展示物（ハンガー、メインテナンスベイなど）をゆっくりと見ながら、搭乗待機エリアのほうに向かう、それだけのこと。どういう展示物かといいますと、今回ご紹介しています写真のような雰囲気。待ち時間も楽しく退屈しないで、という配慮も、おそらくあるのでしょう。いろいろ見ていると、ついに搭乗となります。

スタースピーダーの船内は意外に狭い感じ。座席はバスより狭いかな。席に座ると、安全ベルトを締めます。これを締めておかないとたいへんなことに……。目の前には、大きなスクリーンが。では今から出発しまーす、というようなパイロットドルイドRX-24からのメッセージがあります。さあ、銀河の旅……なんですけど、いろいろあるうちに、惑星間戦争にまぎれこんでしまって、さてその結果はどうなるのかっ！

⬆これがスタースピーダーのパイロットRX-24。なんかひょうきんなヤツそう。

なんだ途中から説明が雑になってきただって？　いいえ、わざとしているのです。あんまり説明しちゃうと、ほんとに体験するときつまんなくなるでしょうが。

スタースピーダーの乗り心地は、最高！　最高すぎる!?　とにかく超リアルです。また、いいものができちゃったんだよなあー、うー。

# CAI Community Plaza

# かわいそうな!? 先生たちに愛の手を

■コンピュータ教育標準用語事典をめぐって■酒井邦秀

⬆コンピュータ教育標準用語事典を前に、話を進める酒井先生。

**先生たちはかわいそうだ。なぜって、世の中がどんどん変わっていくから。特に今はとても変化の激しい時代だから。そのうえ教室にコンピュータが入ってきたら、これはえらいこと。そんな先生たちが、この大きな転換期を乗り切るためのひとつの武器を、今月はレポートしようと思うんだ。**

## パニックになる前に標準用語事典を

むかしむかし、世の中のことがなにしろゆっくりと動いていて、今日は昨日とだいたい同じで、今月は先月とほとんど同じ、今年は何十年前とまったく同じだったころは、先生の仕事もずいぶん楽だったろうね。なにしろ先生は、自分が子供のころに習ったことを、そのまま目の前の子供たちに教えていればよかったからだ。

ところが今は、とんでもないことになってしまった。先生が子供のころにはなかったコンピュータなどというものが出てきたからだ。国の方針で、1993年からは、どの中学校にも何十台という数のコンピュータが導入されることになっている。だから今、先生たちが大パニックを起こしているのも、無理のないことなんだ。

中には新しもの好きの先生もいて、授業や成績管理などに、どんどんコンピュータを使いこなしているなんて話も聞く。でも、ほとんどの先生は、〝この年になってコンピュータなんて、やれやれ〟と思っているに違いない（ボクが専門とする英語には、〝年とった犬に新しい芸を仕込むのはむずかしい〟なんて、きびしいことわざもあるくらいなのだから）。

でも、だからといって、先生たちを責めてはいけないよ。前にも書いたけど、キミたちの先生が子供のころには、MSXもゲームコンピュータもなかったんだ。今のように急速な変化を遂げる時代には、だれだってついていけないことがあるもんさ。〝それでもとにかくついていかなきゃ〟という先生には、この春、アスキーから出版された、コンピュータ教育開発センター監修の『コンピュータ教育標準用語事典（価格2,880円[税込]）』が役に立つかもしれない。

## 先生必携の標準用語事典

THE DICTIONARY OF EDUCATIONAL COMPUTING
コンピュータ教育
標準用語事典
●監修/コンピュータ教育開発センター（CEC）
初めての用語事典
コンピュータがいよいよ学校に導入され、教室で「コンピュータ教育」が正式に始まります。本書は、なじみにくいコンピュータ用語を、独自のスタイルで分かりやすく関連づけて解説し、教育用語も新しく実践的に体系化しました。初めての、しかも最新の「コンピュータ教育」専門用語事典です。

⬆サイズはA5判で総ページ数約300。価格2,880円[税込]でアスキーから発売中

1992年＝小学校、1993年＝中学校、1994年＝高等学校。この数字は何を意味するものか、わかるかな。これは学校の授業が情報化社会へ向けて、少し変わる年なんだ。特に中学校や高等学校では、〝情報活用能力〟の育成を目的に、学校でコンピュータを導入する方向に正式に動き出す年ということ。先生にとってみれば、コンピュータを利用した授業を開始する年。Mマガ読者の多くにとってみれば、コンピュータ授業を受ける可能性がグッと上がることになる年、ということになる。

もちろん現時点でも、コンピュータを導入する学校は増えてきているし、こうした学校や教育の変化にともなって、先生方の研修会なども、文部省などを中心にさかんに催されてきている。けれどもそうした状況の中で、コンピュータ用語の持つ意味ひとつとってみても、標準となるものは決められていない。だから今、これからのコンピュータ教育のベーシックとなることを目指し発売されたのが、この『コンピュータ教育標準用語事典』なのだ。

記事中にも書かれているように、事典の内容は大きく4つの章に分類され、それぞれ見開き2ページ単位で展開していく。〝これだけは知っておきたい〟基本用語に、〝これに関連させて覚えたい〟関連用語がグルーピングされ、体系だってコンピュータ教育用語が解説されていくわけだ。もちろん、普通の事典として用語を検索することも可能だけど、読み物的な感覚でつきあってみたい標準用語事典というわけだね。日本全国の先生が同じ基盤に立って、同じ言葉でコンピュータ教育を語れるようになるためにも、ぜひ手に取って一読してほしい1冊だ。

⬆事典の中はこんなようす。イラストも豊富に入って、わかりやすくなっている。

## 2ページ単位で基本用語を解説する

〝この本を読めばコンピュータがすぐに使えるようになる〟というわけではない。でもいつも机の上に置いておいて、意味のわからないカタカナ語をそのつど確かめてみるには、いいんじゃないかな。普通の辞典と違って、読みやすく作られているんだ。そこをもう少しくわしく説明しようね。

ひとことでいってしまえば、この本はコンピュータ関連用語の解説書。でも、あくまで先生が学校でコンピュータを使うときのことを中心に、最低限必要な事柄だけに絞って説明してある。普通〝辞典〟というと、キミたちの使っている国語辞典のように、小項目を〝あいうえお〟順などでずらずらと並べてあるけれど、この本はちゃんと工夫がしてあるんだ。

まず全体の構成は、コンピュータと社会、コンピュータの基礎知識、校務支援とコンピュータ、学習指導とコンピュータの4章に分かれていて、視点を社会全体から学校、教室へと絞っているのだね。

各章はそれぞれ数十の中項目に分かれていて、互換性とか、ネットワーク、学校図書館活動、オーサリングシステムといった〝基本用語〟が説明されている。

おもしろい工夫だなと思うのは、この基本用語のひとつひとつを見開き2ページで説明していることだ。左の1ページは読み物ふうになっていて、全体をさっと読み流すことも難しくない。そして右ページには、基本用語に関連したもう少しくわしい用語の説明が並んでいて、特に重要な用語は〝キーワード〟という特別なコーナーで解説されるという具合。

⬆アスキーのコンピュータ教育編集部の岩野氏。標準用語事典は彼の労作である。

こんなふうに短く区切るのは最近の流行でもあるけれど、どんな用語を引いても見開き2ページで読み終わるとわかっていれば、たしかに軽い気持ちで参照できる。先生も〝軽さ〟を要求する時代になったというわけなのかな。

## コンピュータ用語の全国標準化を目指せ

今回この事典のことで話を聞いたアスキーの岩野氏は、1987年9月に基本用語の選定がはじまったときから、この事典の制作に参加してきた人だ。彼の話によると、読みやすくするためにずいぶん頭を使ったらしい。

たとえば、今はなんでも図解することがはやっているけれど、かえってわかりにくくなることが多いと判断してやめたのだとか。でも代わりに使われた簡単なイラストは、なかなかセンスがいいよ。基本的にはC.G.（コンピュータグラフィックス）なのだけれど、たとえていうならC.G.をちょうど水墨画の筆のように、とても気楽に使いこなして描かれているんだ。作者の余裕が感じられるのだね。

しかし、この事典の狙いは読みやすさだけじゃない。コンピュータがやっと本格的に、日本中の教室に入ろうとしている今、北海道の先生と東京や九州の先生が同じ言葉を使って、コンピュータ利用のことを話し合えるようにしたいということが、いちばんの目的とのことだった。

そういった意味では、この本の監修をした財団法人コンピュータ教育開発センター（略称CEC）は、まさにその〝標準化〟を目指して活動をしている団体。トロンという言葉は、だいたいみんな聞いたことがあるよね。あれもCECの標準コンピュータのオペレーティングシステムとして、採用されるという話から有名になったのだった。

⬅今回の取材は、Mマガ編集部のある大仁堂ビルの一室で、さまざまな資料を前にしながら行なわれた。

ただ残念なことに、このところトロンを巡る標準化の雲行きが、ちょっとおかしくなっている。〝ひょっとするとこの事典を監修したことが、CECの最大にして唯一の成果ということになる〟なんて書くと、手厳しすぎるかな。

## 学校における今後のコンピュータの役割は

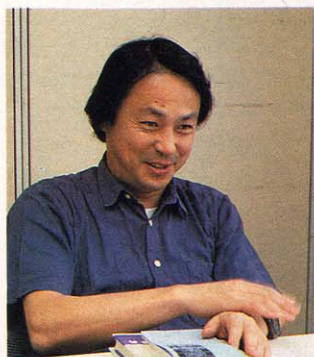
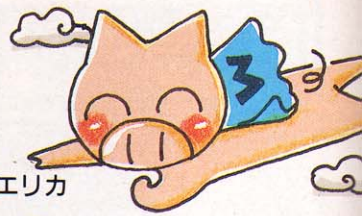
岩野氏によると、これからは〝コンテント・フリーな使い方がいちばんおもしろい〟そうだ（〝コンテント・フリー〟という言葉は用語事典には載ってなかったけれど、ひとことでいうなら〝教科にとらわれない〟コンピュータの使い方ということになるかな）。〝データの互換性を持った統合ソフト〟で、生徒が好きな主題について調べたり、その結果をデータベースにしたり、グラフや絵にして発表する。その成果はネットワークを使って、全国のほかの学校の生徒が参考にできる。そんな使い方が主流になってほしいというわけだ。

これはボクがいつも書いている夢と同じだね。コンピュータはボクらの想像力の力強い翼になってもらいたいと思っているんだ。

待て待て、また話がボクの夢のほうへ突っ走りそうだ。どうしても岩野氏の計画している仕事の話をもう少し書いておかなければ。

ひとつはこの〝標準用語事典〟を、CD-ROMにしようという話があるそうだ。これはボクも賛成。理由は個人的だけど、CD-ROMが普及してほしいと願っているからだ。

こんなふうに考えてほしい。この事典がどの先生の机の上にも置かれるかはわからないけれど、各学校に4冊や5冊は常備されるようになるだろう。これからのコンピュータ教育に対応するには、この事典の存在がそれだけ重要だからだ。それがさらに進み、この事典が検索機能も強力なCD-ROMで発売されたとしよう。学校はこぞってCD-ROMを搭載したコンピュータを購入するのではないだろうか。そしてそれにつれ、CD-ROMに入った良質な教育ソフトも普及する。こんな好循環を夢見ているのだけど……甘い考えかな。

さて、現実にもどって岩野氏の計画をもうひとつ。こちらはもっと可能性があり、しかも重宝されそうな『コンピュータ教育導入活用マニュアル（仮題）』という本を出版するという企画。コンピュータ導入をどうやったらいいかわからなくて、パニックに陥った校長先生や教頭先生に、教室の確保、電話の引き方、業者との交渉、コンピュータ教室の利用時間割の作り方といったことを、手ほどきしようという本だ。これもなかなかおもしろそう。いいものができれば、〝なにもかも閉鎖的な学校〟が、少しは風通しよくなるかもしれないからね。楽しみにしていよう。

# ウーくんのソフト屋さん#15

TOOL

RAM64K以上

イラスト&コミック―桜沢エリカ
プログラム――――杉谷　成一

# ウーくんのわくわく絵日記

×がつ×にち

ウーくんのはないきはすご

となりでねてたら いきなり

はなのあなにすいこまれ

ミンミン こまっちゃったわ。

## 夏の熱きメモリアル

今は夏の真っ最中！　長いようで短いサマーバケーションを海や山でエンジョイしているんじゃないかな？　どっさり出された宿題なんて頭の中にはないでしょ、ね？　友だち同士で旅行したり、家族で楽しい夏の日々を過ごしたり、楽しい毎日だと思います。せっかくなんだから、この楽しさを形にしてみてはどうでしょうか。というわけで今月はMSXを絵日記にしてみました。落書き感覚でスイスイ筆を動かすと、もうそこにはキミだけのメモリアルが残るのです。

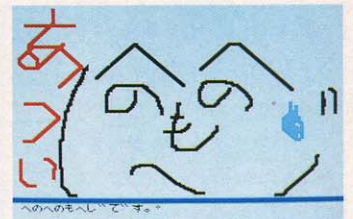
## プログラムの使い方

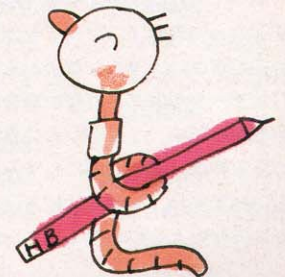
このプログラムはマシン語を使用していますので、打ち込みが終わったら、RUNさせる前にあらかじめセーブしてください。

RUNさせると最初にメニューが表示されますので、メニューに対応したキーを押してください。新規作成の場合は月、日、題名(5文字以内)の順で入力すると作成モードになります。カーソルキーでカーソルを移動し、スペースキーで線を引きます。Nキーを押すと線を消すこともできます。なお、マウスにも対応しています。

線の太さはCLSキーで3段階に変わり、色はSELECTキーを押すごとに変わるようになってます。

INSキーを押すと文字入力モード、お絵描きモードの切り替えです。もう一度押すとお絵描きモードに戻ります。描き終わったらESCキーでメニューに戻りましょう。

```
1000 ' ウークンエニッキ
1010 CLEAR 2048,&HCFFF:DEFINT A-Z:
1020 GOSUB 2450:DEFUSR0=&HD000:
1030 MAXFILES=2:DV$="A:U"
1040 DIM DT$(40),NM$(40)
1050 DIM TX$(5)
1060 GOSUB 1550:GOSUB 1650
1070 SCREEN 1,0:COLOR 15,4,7
1080 KEY OFF:WIDTH 30
1090 CLS
1100 PRINT "[1] -- にっきを あたらしく かく"
1110 PRINT "[2] -- にっきを しゅうせいする"
1120 PRINT "[3] -- にっきを けす"
1130 PRINT "[4] -- にっきを よむ"
1140 PRINT "[5] -- おわり"
1150 PRINT
1160 PRINT "どれに しますか? :";
1170 A$=INPUT$(1)
1180 IF A$<"1" OR A$>"5" THEN 1170
1190 PRINT A$:A=VAL(A$)
1200 ON A GOTO 1220,1330,1390,1460,1510
1210 END
1220 ' にっきの さくせい
1230 CLS:PRINT "<< にっきの しゅうせい >>"
1240 INPUT " なんがつ:";M:IF M<1 OR M>12 THEN 1240
1250 INPUT " なんにち :";D:IF D<1 OR D>31 THEN 1250
1260 DT$=RIGHT$("0"+MID$(STR$(M),2),2)+"-"+RIGHT$("0"+MID$(STR$(D)
,2),2)
1270 INPUT " だいめい:";NM$:IF NM$="" THEN 1270
1280 NM$=LEFT$(NM$,5)
1290 NM=NM+1:DT$(NM)=DT$:NM$(NM)=NM$
1300 FOR I=1 TO 5:TX$(I)=STRING$(30," "):NEXT I
1310 GOSUB 1850
1320 GOSUB 2080:GOSUB 2030:GOTO 1070
1330 ' にっきの しゅうせい
1340 CLS:PRINT "<< にっきの しゅうせい >>"
1350 GOSUB 1720:IF I=0 GOTO 1090
1360 DT$=DT$(I):NM$=NM$(I)
1370 GOSUB 1850:GOSUB 1940
1380 GOSUB 2080:GOSUB 2030:GOTO 1070
1390 ' にっきの しょうきょ
1400 CLS:PRINT "<< にっきの しょうきょ >>"
1410 GOSUB 1720:IF I=0 GOTO 1090
1420 KILL DV$+DT$(I)+".pic":KILL DV$+DT$(I)+".txt"
1430 NM=NM-1:IF I=NM THEN 1090
1440 FOR J=I+1 TO NM:DT$(J-1)=DT$(J):NM$(J-1)=NM$(J):NEXT J
1450 NM=NM-1:GOTO 1090
1460 ' にっきの よみだし
1470 CLS:PRINT "<< にっきの よみだし >>"
1480 GOSUB 1720:IF I=0 GOTO 1090
1490 DT$=DT$(I):NM$=NM$(I):GOSUB 1850:GOSUB 1940
1500 A$=INPUT$(1):GOTO 1070
1510 ' さぎょうの しゅうりょう
1520 CLS:PRINT "<< さぎょう しゅうりょう >>":GOSUB 1600
1540 END
1550 ' ディレクトリ Read
1560 OPEN DV$+"dir.dat" FOR INPUT AS #1
1570 INPUT #1,NM:IF NM=0 THEN 1590
1580 FOR I=1 TO NM:INPUT #1,DT$(I):INPUT #1,NM$(I):NEXT I
1590 CLOSE #1:RETURN
1600 ' ディレクトリ Write
1610 OPEN DV$+"dir.dat" FOR OUTPUT AS #1
```

⬆気楽な気持ちでサラサラッと描いてね。

⬆絵心がなくたっていいんだよね、ほんと。

## 各行の説明

| | |
|---|---|
| 1000～1080 | 初期設定 |
| 1090～1210 | メニュー表示 |
| 1220～1320 | 新規作成ルーチン |
| 1330～1380 | 日記の修正ルーチン |
| 1390～1450 | 日記の消去ルーチン |
| 1460～1500 | 日記の読み出しルーチン |
| 1510～1540 | 作業の終了ルーチン |
| 1550～1590 | 作成したファイルを読み出すルーチン |
| 1600～1640 | ファイル書き込みルーチン |
| 1650～1710 | ファイルの並べ替えルーチン |
| 1720～1840 | ファイル選択用ルーチン |
| 1850～1930 | 画面初期化 |
| 1940～2070 | 画面入出力ルーチン |
| 2080～2220 | 絵を描くルーチン |
| 2230～2430 | 文字を書くルーチン |
| 2440～2470 | マシン語読み込み用ルーチン |
| 4000～4170 | マシン語データ |

## プログラム解説

このプログラムはディスク対応ですので、ご了承ください。

このプログラムを実行する前に、

OPEN　"A：UDIR.DAT" FOR OUTPUT　AS　＃1 [RETURN]

PRINT　＃1, 0 [RETURN]

CLOSE　＃1 [RETURN]

を実行しておいてください。

修正は今まで入力されたリストが表示されますので、それの日付を"××-××"という書式で入力してください。作成モードや削除、読み込みも同様に指定してください。日記は全部で40日分入ります。

すべての作業を終える場合は必ずメニューの終了コマンドを使用してください。そうしないと入力したデータが保存されない場合があるからです。プログラムに自信のある方は、漢字対応にしてみてもいいですね。それでは打ち込みミスのないようにしてくださいね。

```
1620 PRINT #1,NM:IF NM=0 THEN 1640
1630 FOR I=1 TO NM:PRINT #1,DT$(I):PRINT #1,NM$(I):NEXT I
1640 CLOSE #1:RETURN
1650 ' ﾃﾞｨﾚｸﾄﾘ Sort
1660 IF NM<=1 THEN 1710
1670 FOR I=1 TO NM-1:FOR J=I+1 TO NM
1680 IF DT$(I)<DT$(J) THEN 1700
1690 SWAP DT$(I),DT$(J):SWAP NM$(I),NM$(J)
1700 NEXT J:NEXT I
1710 RETURN
1720 ' ﾃﾞｨｸﾄﾘ Select
1730 IF NM=0 THEN 1820
1740 FOR I=1 TO NM
1750 LOCATE ((I-1)MOD2)*16,((I-1)¥2)+1
1760 PRINT DT$(I)+":「"+NM$(I)+"」"
1770 NEXT I
1780 LOCATE 0,22:INPUT "なんか゛つなんにちのにっきをえらひ゛ますか";DT$
1790 FOR I=1 TO NM
1800 IF DT$=DT$(I) THEN RETURN:
1810 NEXT I
1820 LOCATE 0,23:PRINT "にっきか゛ ありません!!";:BEEP
1830 A$=INPUT$(1):I=0
1840 RETURN
1850 ' ｶﾞﾒﾝ Init
1860 SCREEN 5,0:COLOR 15,4,7:CLS
1870 SPRITE$(0)=CHR$(&H40)+CHR$(&HA0)+CHR$(&H40)
1880 SPRITE$(1)=CHR$(&H0)+CHR$(&H40)+CHR$(&H0)
1890 COLOR SPRITE(0)=1:COLOR SPRITE(1)=15+64
1900 COLOR SPRITE(2)=1:COLOR SPRITE(3)=15+64
1910 CLS:LINE (7,1)-(248,162),7,B:LINE (8,2)-(247,161),15,BF
1920 LINE (7,167)-(248,208),7,B:LINE (8,168)-(247,207),15,BF
1930 RETURN
1940 ' ｶﾞﾒﾝ Read
1950 COPY DV$+DT$+".pic" TO (8,2)
1960 OPEN DV$+DT$+".txt" FOR INPUT AS #1
1970 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #2
1980 FOR I=1 TO 5
1990 INPUT #1,TX$(I)
2000 COLOR 1,15:PSET(8,160+I*8),15:PRINT #2,TX$(I):COLOR 15,4
2010 NEXT I
2020 CLOSE #2:CLOSE #1:RETURN
2030 ' ｶﾞﾒﾝ Write
2040 COPY (8,2)-(247,161) TO DV$+DT$+".pic"
2050 OPEN DV$+DT$+".txt" FOR OUTPUT AS #1
2060 FOR I=1 TO 5:PRINT #1,TX$(I):NEXT I
2070 CLOSE #1:RETURN
2080 ' ｴﾃﾞｨｯﾄ
2090 PUT SPRITE 0,(7,0),,0:PUT SPRITE 1,,,1
2100 PUT SPRITE 2,(8,168),,0:PUT SPRITE 3,,,1
2110 CX=0:CY=0:P=0:C=0:POKE &HD110,7:POKE &HD111,1:POKE &HD116,P
2120 'ｵｴｶｷ
2130 COLOR SPRITE(0)=C+1
2140 DUMMY=USR0(DUMMY)
2150 IF PEEK(&HD114)<>0 THEN LINE (PEEK(&HD110),PEEK(&HD111))-STEP
(P,P),C+1,BF
2160 IF PEEK(&HD115)<>0 THEN LINE (PEEK(&HD110),PEEK(&HD111))-STEP
(P,P),15,BF
2170 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2140
2180 IF A$=CHR$(18) THEN 2240
2190 IF A$=CHR$(24) THEN C=(C+1) MOD 14
2200 IF A$=CHR$(11) THEN P=(P+1) MOD 3:POKE &HD116,P
2210 IF A$=CHR$(27) THEN RETURN
```

```
2220 GOTO 2130
2230 'ﾓｼﾞﾆｭｳﾘｮｸ
2240 PUT SPRITE 2,(8+CX*8,168+CY*8)
2245 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2245
2250 IF A$>=" " THEN 2370
2260 IF A$=CHR$(27) THEN RETURN
2270 IF A$=CHR$(18) THEN 2130
2280 IF A$=CHR$(13) THEN CX=0:CY=CY+1
2290 IF A$=CHR$(8) AND CX>0 THEN K=1:CX=CX-1:A$=" ":GOTO 2370
2300 IF A$=CHR$(28) THEN CX=CX+1
2310 IF A$=CHR$(29) THEN CX=CX-1
2320 IF A$=CHR$(30) THEN CY=CY-1
2330 IF A$=CHR$(31) THEN CY=CY+1
2340 IF CX<0 THEN CX=0 ELSE IF CX>29 THEN CX=29
2350 IF CY<0 THEN CY=0 ELSE IF CY>4 THEN CY=4
2360 GOTO 2240
2370 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1:COLOR 1,15
2380 PSET (8+CX*8,168+CY*8),15:PRINT #1,A$
2390 CLOSE #1:COLOR 15,4
2400 TX$(CY+1)=LEFT$(TX$(CY+1),CX)+A$+RIGHT$(TX$(CY+1),29-CX)
2410 IF K=0 THEN CX=CX+1:IF CX>29 THEN CX=0:CY=CY+1
2420 K=0:IF CY>4 THEN CY=0
2430 GOTO 2240
2440 'ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ
2450 RESTORE 4000:I=&HD000
2460 READ K$:IF K$="END" THEN RETURN
2470 K=VAL("&H"+K$):POKE I,K:I=I+1:GOTO 2460
4000 DATA AF,CD,D5,00,B7,28,13,87,5F,21,FE,D0,16,00,19,7E
4010 DATA 32,12,D1,23,7E,32,13,D1,18,19,3E,0C,CD,DB,00,3E
4020 DATA 0D,CD,DB,00,CB,2F,32,12,D1,3E,0E,CD,DB,00,CB,2F
4030 DATA 32,13,D1,3E,01,CD,D8,00,B7,28,02,3E,01,32,14,D1
4040 DATA 3E,03,CD,D8,00,B7,28,02,3E,01,32,15,D1,3E,08,CD
4050 DATA 41,01,CB,47,20,05,3E,01,32,14,D1,3E,04,CD,41,01
4060 DATA CB,5F,20,05,3E,01,32,15,D1,16,02,1E,A2,3A,11,D1
4070 DATA 6F,3A,13,D1,4F,CD,AF,D0,32,11,D1,16,08,1E,F8,3A
4080 DATA 10,D1,6F,3A,12,D1,4F,CD,AF,D0,32,10,D1,3A,10,D1
4090 DATA 3D,32,18,D1,3A,11,D1,3D,32,17,D1,3E,00,32,19,D1
4100 DATA 21,17,D1,11,00,76,01,03,00,F3,CD,5C,00,FB,C9,26
4110 DATA 00,06,00,CB,79,20,25,3A,16,D1,57,7B,92,57,3A,14
4120 DATA D1,FE,00,20,09,09,7C,FE,00,20,0D,7D,18,07,79,FE
4130 DATA 00,28,01,2C,7D,BA,38,25,15,7A,18,21,79,ED,44,4F
4140 DATA 3A,14,D1,FE,00,20,0B,B7,ED,42,7C,FE,00,20,0D,7D
4150 DATA 18,07,79,FE,00,28,01,2D,7D,BA,30,01,7A,C9,00,00
4160 DATA 00,FF,01,FF,01,00,01,01,00,01,FF,01,FF,00,FF,FF
4170 DATA END
```

## 変数リスト

| | |
|---|---|
| C | ペンの色格納用 |
| CX,CY | キャラクターのカーソル位置 |
| DT$ | 日付格納用（××-××の形式） |
| DT$（n） | 保存されている日記の日付格納用 |
| DV$ | ファイル名 |
| NM$ | 題名格納用 |
| NM$（n） | 保存されている日記の題名格納用 |
| TX（n） | 絵日記の文章 |
| P | ペンの太さ |

## お♧知♧ら♧せ

最近『ウーくんのソフト屋さん』に送られてくる、プログラムのアイデアのおたよりが、ちょっと少ないのです。パッとひらめいたアイデア、「こんなプログラムがあったらいいなあ」なんてアイデアがありましたら、このコーナーあてに送ってください。文章だけでわかりづらいものは、説明にイラストを同封してくださいね。みんなが手軽に打ち込めるようなプログラムのアイデアをお待ちしてます。採用者にはMマガ特製グッズを差し上げますので、みなさんもどしどし応募してくださいね。

## あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　MSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

# SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

STAR LASER
GIRIRIRIN
KAITOU PETTAN

NEWTON PANEL
MULTIPLE4

# 暑さもぶっ飛ぶ大興奮ゲームのてんこ盛りっ!

## STAR LASER

MSX32K以上
by 大柴健司

先月号で縦スクロールと3Dのシューティングゲームを載せたので、今月は横スクロールのかっこいいシューティングゲームをドーンと紹介するぞ。

このプログラムを実行するには、ディスクドライブが必要だ。

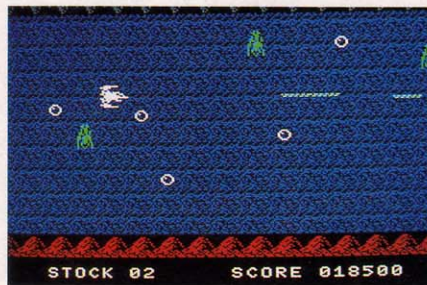
まずは入力方法を説明しよう。最初に、プログラム1とプログラム2をそれぞれ入力し、ディスクにセーブする。続いて、ディスクドライブにディスクをセットしたままの状態でプログラム1を実行すると、自動的にマシン語ファイル"LASER.OBJ"が作られる。これで下準備は完了だ。

遊ぶときは、プログラム2をロードし、実行するだけでOK。自動的にマシン語ファイルを読み込み、いよいよ戦闘開始となるのだ。

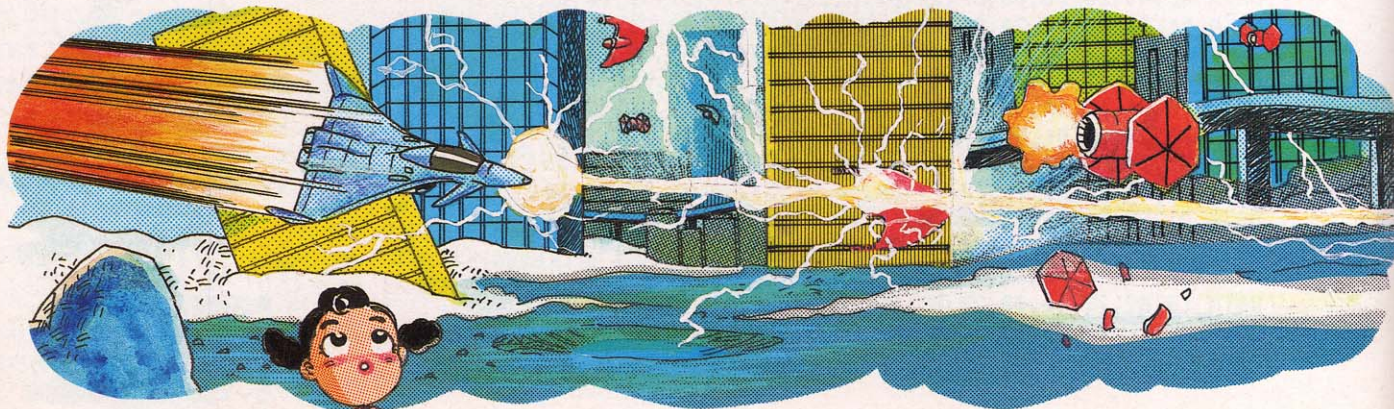
ゲームは本格的な横スクロールシューティング。カーソルキーまたはジョイスティックで操作し、スペースキーかトリガーAでレーザー砲を連射して、群をなして襲いかかる敵機を破壊しまくるのだ。

レーザー砲は、特定の敵を破壊したときに出てくるエネルギーチップを5つ取るごとにパワーアップしていくようになっている。

ステージ数は3つとやや少なめだが、各ステージの中盤には高速スクロールシーンが用意されていて、気分を盛り上げてくれる。リストは長いけど、打ち込んでも決してソンしないぞ。

⬅なめらかな二重スクロールが美しいシューティング。

⬅高速スクロールシーン。難しい。

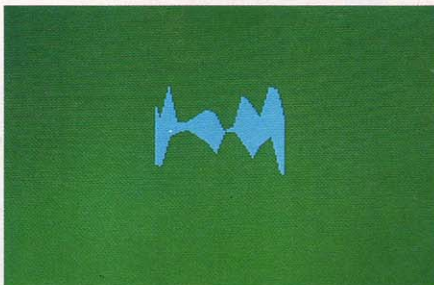
⬅敵の動きはとても個性的なのだ。

⬅各面の最後に控えている巨大要塞。

## ぎりりりん

MSX2専用
by 小島利文

せまい洞窟の中をただひたすらすり抜けていく、というとっても単純なゲーム。プログラムを走らせてみると、簡単なタイトルが表示されてゲームがスタートする。

プレイヤーが操るのは小さな白い飛行機。こいつをカーソルキーで上下左右に動かして、障害物を必死によけまくらなければならないのだ。

洞窟の壁の上の部分と下の部分がそれぞれ左右逆方向に動いていてただでさえよけにくいのに、ときおり突然間がググッとせまくなったりするのでさあ大変。絶えず緊張感を持続しておかないと、あっという間にゲームオーバーになってしまう。ひたすら耐え忍ぶことが大切な、日本人の心のようなゲームだ。

⬅写真でみるとワケがわからない。

## 快盗ぺったん

MSX2専用
by 秋元正夫

キミは世紀の怪盗ぺったん。今日も大金をせしめるために、厳重な警備網が張られたお屋敷へと潜入したのだ。

カーソルキーを使ってぺったんを上下左右に移動させる。キミの目的は、部屋のなかに落ちているドル袋を1個でも多く拾い集めて、脱出することなのだ。鍵を持って扉の前に立てば1面クリアーなんだけど、そうたやすくコトは運ばない。なんと、部屋中に赤外線センサーが張りめぐらされていて、触れてしまうと一発でアウトになっちゃうのだ。赤外線はスペースキーを押してジャンプすればよけられるけれど、赤外線どうしが交わったところだけしか肉眼でとらえることはできない。慎重な指さばきが必要だぞ。

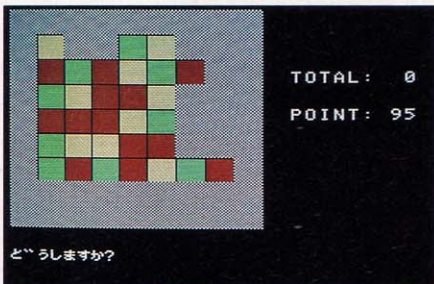
⬅見えない赤外線をよけつつ盗もう。

## ニュートン・パネル

MSX16K以上
by MASA

ブロックを押しつけ合って壊していくという、ちょっと変わったパズルゲームだ。

7×7のマスに茶、白、緑の3色のパネルがある。カーソルキーの上下左右を使ってその方向に重力を働かせて、同じ色どうしを押しつけ合うとつぶれてなくなってくれる。この作業を繰り返して、それぞれの色のパネルの残りが1枚ずつになったらクリアーだ。

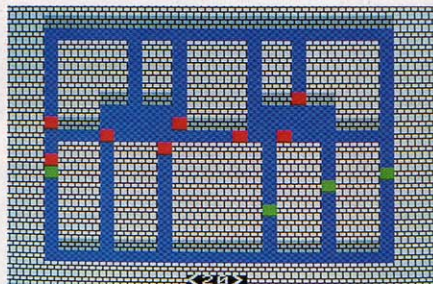
プレイヤーには初め100ポイント与えられていて、1回動かすごとに1ポイントずつ減っていく。そして、クリアーしたときの残りポイントがトータルスコアに加算されていき、トータルスコアが100を超えるまでに要した面数の少なさを競うのだ。初めのうちはなかなかスコアを稼げないけれど、慣れれば少ない手数でクリアーすることができるぞ。

⬅パネルを押しつぶしていくのだ。

## MULTIPLE4

MSX16K以上
by プロラド

迷路のなかを動く、たくさんのキャラクターの様子をシミュレートした？　ちょっと風変わりなアクションゲームだ。

プログラムを走らせてみると、まず、どのマップでプレイするかを聞いてくる。マップは全部で5種類分用意されているので、好きなものを選ぼう。

ゲームが始まると、迷路の上のほうから赤いタイルが下へ下へと攻め込んでくる。そこでキミは緑色のタイルを操作して、画面下に表示された制限時間内に、赤いタイルの侵攻を少しでも食い止めることが目的なのだ。しかし、緑色のタイルはいつでも動かせるわけではない。分岐点に到達したときに、一瞬点滅する。そのときにすばやくカーソルキーで進行方向を指示してやらなければならないのだ。判断力の速さが重要だぞ。

⬅赤いタイルの侵攻を食い止めろ！

## ショートプログラム投稿大募集！

このコーナーでは、読者のみなさんが作ったショートプログラムを大募集しています。オリジナルのプログラムであればどんな内容のものでも構いません。あなたも軽い気持ちで1本応募してみてはいかがですか。

プログラムができあがったら、ディスクまたはテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号とプログラムの操作方法を書いた紙といっしょに編集部まで送ってください。採用者には当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、盗作や二重投稿は固くお断わりします。

さて、夏まっ盛りの8月です。太陽の下で思いっきりアウトドアスポーツを楽しむのもいいですが、たまには冷房のきいた部屋でじっくりプログラミングに取り組んでみてはいかがですか？　みなさんの意欲作を楽しみに待ってますね。

あて先はこちらです。
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショート・プログラム・アイランドおらが作品係

# MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

'89年上半期の準堀井賞を受賞したパズルゲーム、『琉球』の余韻がまだ残っているソフトウエア・コンテスト。今月は、残念ながら入選作はなかった。ただ、惜しいと思える作品があったので紹介しておこう。みんな次をめざしてがんばろー！

## 惜しい！ 入選まであと一歩
# Snow Elemental's Story

愛知県/小島利文

⬆オープニング画面。彼女が一生懸命ブロックを押す。

### ブロックをぶつけろ!?

このところ、パズルゲームの人気が高いね。アクションパズルの大ヒット作、『テトリス』やロングランの人気を持つ『上海』は、その典型なのだ。あっ、そういえばソフコンで生まれて、パッケージ化された『琉球』も、ポーカーのルールを知っていれば誰にでも楽しめるパズルゲームだ。詳しいことは、今月号のニューソフトのページに紹介されているから、そっちを読んでみてね。

で、今月のソフコンで紹介するのは、惜しくも入選はしなかったんだけど、あと一歩だったパズル、『Snow Elemental's Story』。星や月などのマークがついたブロックを消していくというシンプルなゲームだ。

ブロックを消すためには、同じマークどうしのブロックをぶつけてやればいいのだ。ただ、移動させようとしてブロックを押すと、その先に何か障害物がないかぎり止まらない。まわりに落とし穴とかがあるステージでは、ブロックの移動を失敗して落としてしまったら、ギブアップするしかしょうがないのだ。

マークがついているすべてのブロックを消すことができたら、そのステージがクリアーできる。『倉庫番』をちょっぴり思い出させる、シンプルで楽しめるゲームといえるだろう。

⬆同じマークのブロックをぶつけて、消していくのだ。

⬆どれを最初に消せばいいのかな。

## エディットモードもついている

このゲームでは、オリジナル面を作るためのエディットモードがついている。最近のゲームでは、このようにエディットできるものが増えている。やっぱり流行なんでしょうかねー。自分で工夫して作るステージだけに、愛着(！)を感じたりするのかもしれない。友だちどうしで、作ったステージをプレイするといった、違う面での楽しみ方もできるわけだ。

このゲームでは、かなり頭をヒネるステージを作りだして、クリアーできるかどうかを競うのも楽しいだろう。やっぱりエディットするのは、オモシロイ。

⬆難しいステージを作ろうとしすぎて、クリアーできない！ ことがあるかも。

## ウーン、カユイところに手が届いた！

このゲームのメインメニューの中に、"How to play"というのがある。これは、基本的なルールをアニメーションしながら、実際に模擬プレイするものなのだ。

これがあれば、説明書をよく読まなくても、すぐにプレイを始めることができる。ソフコンに送られてくる作品の中で、これだけ親切に説明してあるのは珍しい。

まあ、特にメニューの中に含める必要もないものだとも思えるけど、あると便利だね。どうやって遊んでいいか、よくわからない作品がある中で、こーいうのは光った。

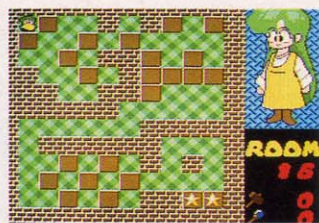
⬆ゲームストーリーや、基本的なルールをアニメーションしながら教えてくれる。

## 魔法のツエとハンマー

おもしろいアイテムとしては、風車の存在がある。右回りと左回りの２種類があって、その上をブロックが通過すると、90度進む方向が変わるのだ。風車がたくさんあるステージでは、ここで右に曲がり、そこを通ると左に曲がって、アレレ、というように頭を悩ませるのだ。

また、ツエとハンマーが落ちていることがある。ハンマーは、無印の邪魔なブロックを壊すことができ、１回使うとなくなってしまう。また、魔法のツエは、ブロックをいい位置で止めるために無印のブロックを生み出す。

初めのころのステージは、なーんにも考えなくてもクリアーできるんだけど、こんな風車やハンマー、ツエなどがでてくると歯ごたえが出てくるのだ。

⬆たくさんの風車があって、ややこしい。

⬆うまく道を考えないと行き詰まりそう。

けっこうおもしろいゲームなんだけど、直したほうがいい点もいくつかあるぞ。

まず、ブロックを移動させるために歩くときの、キャラクターの動きがぎこちないのだ。これはちょっとイライラするな。それに、クリアーできる条件がキビしくないから、偶然性が高いのだ。これらを次回作に反映させてほしいね。

## 編集部よりひとこと

基本的になかなかよくできたゲームだと思う。ルールは単純だけど、だんだんとのめり込んでしまう要素があるといえるだろう。ただ、このキャラクターは、人によって好き嫌いが出てくるんじゃないかな。まあ、カワイイ感じはするけどね。

それから、本文中にもちょっと触れているんだけど、クリアーするのに、もう少し制限を設けたほうがよかった。以前ソフコンに入選した『暗黒の迷宮』のように、限界の歩数みたいなのを作って、それ以内じゃないとダメ！　っていうようにね。同じような意味で、時間による制限でもいいかもしれない。ステージごとにリミットの歩数や時間が表示されることで、ヤル気がいっそう高まるだろう。

⬆クリアーするとこんな感じで、カワイイお星さまや月がでてくる。ヤッタネ、っていう実感。

## ごめんなさい

６月号で紹介した、ボードゲーム『Battle Knight』は、バグの発生のため、発売が遅れています。ホントにごめんなさい。現在、デバッグ作業を進めていますので、もう少し待ってくださいね。

また、TAKERUでは、過去のソフトウエア・コンテストで入選した作品なども発売しています。お近くのTAKERUへ行ってね。

# どんどん応募してねっ!

## グランプリ賞金 50万円

〝MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト〞では、毎月読者のみなさんからのオリジナル・プログラムを募集しています。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ50万円。そして第２席、第３席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対し、栄誉ある堀井賞、木屋賞(100万円)を贈り、表彰いたします（該当作なしの場合もあります）。

また、堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選作の著作権は(株)アスキーに帰属します。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断わりします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア（フロッピーディスク、カセットテープなど）。

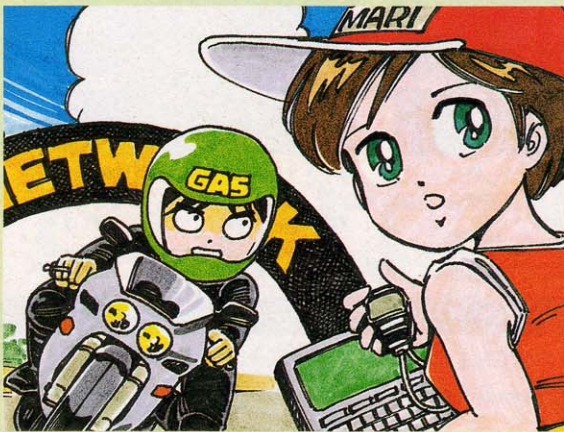
②MSX、MSX2、MSX2＋の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号（連絡先）、賞金の振り込み口座（銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名）を明記したもの（住所、氏名には必ずフリガナをつけてください）。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

## めざせ! 堀井賞・木屋賞

### あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
ソフトウエア・コンテスト係

ガスコン金矢と千倉真理の おもしろネットワーク

# NET WORK

**この時期、学生さんたちは、夏休みだったりするわけで、バイトしたり、何かのライセンスに挑戦してみたり、旅行に行ったりと、ふだんあまりできないようなことにも思いきり挑戦できるんだよね。この時間を利用して、新たなネットワークを探索するってのも面白いんじゃないかな?**

## パソコン通信でお買い物!

### ネットワークの中に商店街があるの?

パソコン通信サービスでできることというと、メールや電子掲示板など、人とコミュニケーションを図るサービスやパソコンに関することがすぐ頭に思い浮かぶけど、じつは電話やファクス、郵便などの日常の通信手段と同じくらいの大きな可能性を秘めているのだ。

パソコン通信をやったことのない人には、よく誤解されるんだけど、パソコン通信サービスは、パソコンを持ってる人たちが「あーでもない、こーでもない」と話をするだけの場所では決してない。

たとえば、電話を使って新幹線のチケットの予約をしたり、ハローダイヤルでパーティーの場所を探したりするでしょ。それと同じようにパソコン通信でも、人とコミュニケーションすること以外のサービスがいくつもある。じつはこれらのサービスがどれだけ発展するかで、パソコン通信の将来が決まると言われてるほど、重要かつ面白い部分なんだ。

さて、今回、紹介するのは〝オンラインショッピング〞と呼ばれるお買い物サービス。ふだんの生活の中で「買い物なんてしたことない!」って人はまあいないと思うけど、みんなはいろんなモノを買って生活してるでしょ。ところが、ひと口に買い物と言ってみてもデパートや専門店、近所のスーパー、コンビニエンスストア、自動販売機まで、買い物をする手段はたくさんあるよね。

現在、ネットワークの中でできる買い物〝オンラインショッピング〞は、どちらかと言うとデパートや専門店にありそうな商品を扱ってる場合が多いんだけど、ある意味ではコンビニエンスストアのようだとも言えるんだ。というのは、ネットワークのホストが稼働していれば、いつでも注文ができるということ。まあ、さすがにカップラーメンやコーラはないんだけど、時間と場所(端末のある場所ならどこでも)を選ばないという点でコンビニエンスストアだということなわけだ。

具体的にどんな形で、デパートやメーカーがネットワークの中に参加しているかというと、独自のコーナー(フォーラムやシグ)を持っていて、その中で扱っている商品のメニューを出して、注文を受け付けている。商品を買う側(つまりボクたち)が、これから買おうとしているモノがどんなモノか判ってる場合は、「これください」ってなカンジで注文しても問題ないんだけど、その商品がどんなモノかよく判らない場合があるよね。そういった場合は、いったん、デパートやメーカーに電子メールでカタログを請求して、その中から選んで注文するという方法もあるんだ。もちろん、注文するのは電子メールでいいわけだから、営業時間とかが気にしなくていい。昼間は忙しい人でもちゃんと注文できるってのがありがたいよね。

また、なかには画像データをディスクに入れて送ってくれるところもあるんだ。「そのディスクにプレミアがついて……」とまでいかないけど、そういうディスクってちょっとした希少価値だね。

あるいはネットワーク上で画像を送る場合、最もポピュラーな方法として、NAPLPS(ナプルプス)という北米で始まった画像転送方式がある。MSX-DOS上でも使えるんだけど、詳しいことはまた、別の機会に紹介しよう。じつは、これを見てるだけでも結構、楽しいもんで、ウインドーショッピングの気分が味わえる。

配達方法も郵便、宅配便を使ってて、ほぼ全国どこでも送り届けることができるから、お中元やお歳暮のシーズンなんかは、企業が利用することも多いらしい。

⬆パソコンのモニターでウインドーショッピングが楽しめる、松坂屋の電子カタログだ。

## 生活必需品もギフト商品もオーケーだ!

さて、実際に商品を買ったとすると、気になるのが支払い方法。いろいろな手段があるんだけど、大半がクレジットカードによる決済が多い。でも、学生とかでクレジットカードを持ってない人もいると思う。そーゆー人には〝代引〟という、商品が届いた時にお金を払うという方法がある。これなら誰でも気軽に安心して買うことができるでしょ。

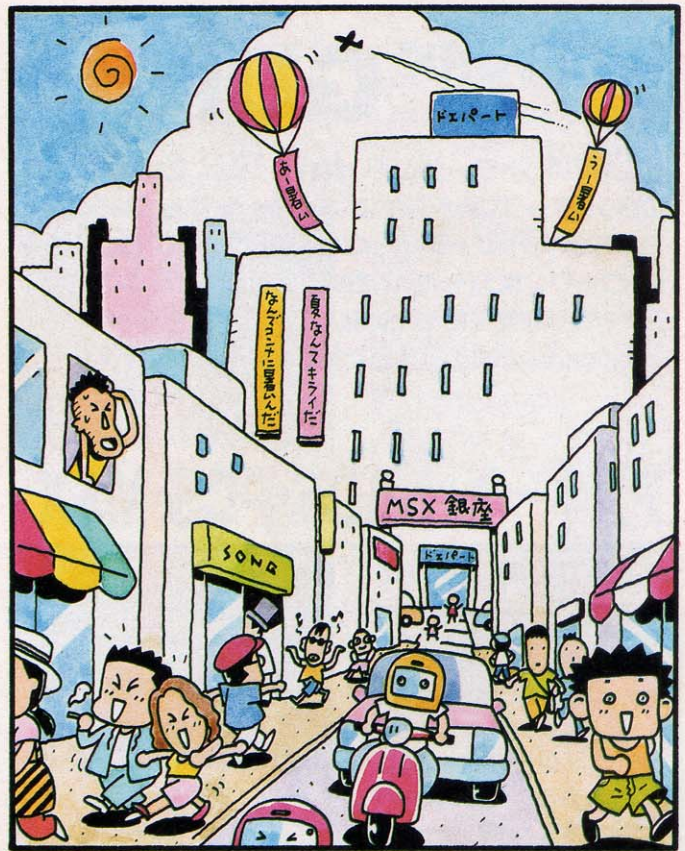
ところで、実際にどんなモノを売ってるのかというと、下の画面写真を見てほしい。国内の商用ネットワークには必ずと言ってもいいほど、オンラインショッピングのコーナーがあるんだけど、やはり、一番多いのは松坂屋や高島屋のようなデパートがギフト商品を売っているところだ。

でも、デパートってところは別名〝百貨店〟と呼ばれるくらいだから、何でも売ってるわけで、お中元、お歳暮用ギフト以外にもいろんなモノを売っている。デパートの方でも〝ネットワークをやってる人が好きそうなモノ〟を探して扱うようにしているそうで、たとえば、ここ数年、一気に普及したシステム手帳なんかがそう。

ほかにも、全国各地の名産品や特産物も手に入るんだ。旅行に行ったけど、おみやげを買うのを忘れたんで、オンラインショッピングで手にいれたなんて人もホントにいるくらいなんだよ。また、故郷の味が恋しくなったら、オンラインショッピングで買い物をするなんてことも可能なわけだ。

デパート以外にもパソコン関係の企業が多くオンラインショップを開店してるんだけど、これもなかなか充実してて見逃せない。時には、街のパソコンショップで買うよりもソフトやハード、消耗品を安く買うことができる場合もあるから、必ずチェックしておきたいね。仮にそんなに安くなかったとしても、街からちょっと離れててパソコンショップが遠い、なんて人は電車賃や配送料を考えるとオンラインショッピングを使った方が安上がりになることもあるんじゃないかな。

## 頑張れば、個人輸入だって夢じゃない!

パソコン関係というとハード、ソフト、消耗品が一番、密接そうな気がするんだけど、じつはもっと身近なモノとして〝本〟があるよね。パソコンに限らなくても、〝書籍〟というのはボクらの生活には欠かせないモノ。ニフティー・サーブの〝クロネコ・ヤマト・ブックサービス〟では、読みたい本を探して取り寄せ配達するというサービスをやっている。ほら、よく新聞や雑誌で紹介された本を読みたいと思っても見つからなくて困ったことがあるでしょ。そんなときにすごく便利なサービスなのだ。

ところで、ここ数年、新聞やニュースでよく伝えられることだけど、円高の影響で外国製品が安いよね。当然、これはオンラインショッピングにも影響してて、デパートや輸入業者が外国製品を取り寄せてくれるなんてサービスもある。PC-VANの〝上野松坂屋ショッピング情報〟では、西ドイツのクエレ社(欧州最大手の通販会社)のカタログの中の品物を輸入してくれるんだ。カタログを取り寄せて、その中から自分の欲しいモノを選んで、松坂屋に注文すれば、輸入してくれるってわけ。スイスの高級時計やフランス革命200年祭の記念品なんかも手に入れられるかもしれないね。

もちろん、国内のネットワークだけじゃなくて、海外のネットワークにもアクセスすれば、もっとその世界は広がる。アメリカのネットワークでは日本以上にオンラインショッピングが進んでるからね。海外のMSXのソフトを輸入するのだって夢じゃない。まずはショーウインドーをのぞいてみよう。

```
 1．お知らせ　　　2．ホームショッピング
 3．いつでもギフト

番号またはコマンド(H,F,H,Q,Rn,KWn,KWLn,Jn,J)=2
1370000002　ホームショッピング

番号 枚数 タイトル　総数: 4

 1　2 クエレカタログショッピングのご注文方法
 2　1 クエレカタログショッピングのご案内
 3　2 オンラインホームショッピングのご注文方法
 4　2 オンラインホームショッピングについて

番号またはコマンド(H,S,F,H,Q,RBn,KW,KWL,DSn,J)=2
クエレカタログショッピングのご案内

あなたも西ドイツから個人輸入してみませんか?

カタログを利用して外国商品を注文する個人輸入は、円高差益をフルに活用する
ことができるなどから、最近非常に関心が高まっています。

「クエレカタログショッピング」は、ヨーロッパ最大のメールオーダーデパート
西ドイツクエレ社の4万点におよぶ商品カタログの中からご注文になった商品が
最寄りの郵便局へ直接海外便で送られてくるというシステムです。
１９７３年以来、クエレ社と提携を続けてきた松坂屋だからこそ、皆様のお役に
立てます。
```

⬆PC-VANの上野松坂屋ショッピング情報のメニュー。西ドイツ、クエレ社の4万点のカタログから選ぶことも可能。

```
老舗の味直行便ギフト
素材から製法にいたるまでひとつひとつにこだわった老舗の味。
伝統に守りぬかれた美味しさを、全国津々浦々より特集いたしました。

<新潟・魚伊>ユーコン河産キングサーモン越乃親子漬
ＡＹ７６３－３－１０
１０，０００円
(キングサーモン味噌漬約１８０ｇ３枚・筋子粕漬約１５０ｇ１本)
最高級キングサーモンとその腹子を、幻の銘酒"越乃寒梅"の絞り粕と越後味噌で
漬けこみました。

<博多・福太郎>辛子明太子
ＡＹ７６７－６－１０
６，０００円
(５５０ｇ・木樽入り)
北海道の厳選された新鮮なたらこを、秘伝の薬味と唐辛子をきかせ熟成させて
明太子の逸品。

<京都・村上重本店>京漬物詰合せ
ＡＹ７７１－４－１０
５，０００円
(胡瓜しば漬・こぶ大根・京高菜・ゆず大根・はな壬生菜・小かぶら風味漬
 各１８０ｇほか)
京野菜の旨みを、うす塩仕上げで最大に引きだした村上重のお漬物。
```

⬆全国津々浦々の名産品カタログ。故郷の味だって電子メールでヒョイヒョイと手に入れることができちゃうのだ。

```
** ご 案 内 **

 ヤマト運輸グループのシンクタンク、ヤマトシステム開発（株）では、ＮＩＦＴＹ－
Ｓｅｒｖｅにおいて、オンラインにより本のショッピング「ブックサービス」を承って
おります。
 「コマンドノート」をはじめとして、「NIFTY-Serveアクセスガイド」などのＮＩＦオ
リジナル商品のお取り扱いもしております。
 速くて便利な「ブックサービス」、どうぞ御利用下さい。


＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊
  ブックサービス
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

 「ブックサービス」は読みたい本を自宅にいながらにして買える、画期的なサービス
 です。

 新聞、雑誌、ＴＶなどで紹介していたあの本を読みたい!!

 でも・・・

     忙しくて探すヒマがない
     どこで売っているか分からない???
     小銭をジャラジャラ用意してレジに並ぶのは面倒くさいっ!
```

⬆新聞や雑誌などで紹介されている本を読みたいと思っても、なかなか探すのがたいへん。そんなときに便利なのだ。

# NETWORK ネットワークガイド GUIDE

**ひとつのネットワークを使い慣れてくると、なかなかほかのネットワークに目が向かなくなっちゃう。でも、国内には、いろんなネットワークがたくさんあるわけだし、ほかのネットワークの情報も知っておいて損はないと思う。これからパソコン通信を始めたいなんて人も、どこのネットに入ったらいいのか決めるうえで大いに参考になるはず。**

## アスキーネットACS・PCS・MSX

### ネットでの問い合わせはマネージャー宛てに

従来、アスキーネットでは運営側が会員に対してインフォメーションを行なうとき、共通IDではなく、個人IDなんかも使われていたんだけど、7月からそれぞれのネットの問い合わせ窓口がひとつにまとめられ、わかりやすくなった。PCSはpc-mgr、MSXはmsx-mgr、ACSはacs-mgrと、〝mgr〟(マネージャー)のIDを持つ人からアナウンスされる。また、これと同時にシステムインフォメーションの構成も変わって、障害などを報告する短期的なものと、新サービスなどを告知する長期的なものの2つに分けられるようになった。より使い易くなるってことだね。

ところで、PCSが豊富なプログラムやデータを収めたpoolというPDSライブラリを持ってるってことは知ってるよね。PCSでは、PDSライブラリの一覧表ともいえる小冊子〝PDS・INDEX〟が配布されたぞ。今年の3月現在、登録されているプログラムやデータの中で、利用頻度の高いモノを中心に構成されているのだ。これさえあれば、巨大なライブラリ完全制覇も夢じゃないってカンジだ。

⬆メンテナンスなどの告知をしてくれるシスオペグループは〝mgr〟が目印。

さて、お次はACSのお話なんだけど、〝TTNet〟というのを知ってるかな？　これは東京電力株式会社系の地域系新電電で、首都圏1都8県に広がる、NTTとは別の電力線ルートを使った通信網なのだ。じつは、アスキーネットACSと、このTTNetが接続。今までは、NTTの回線でしかACSにアクセスできなかったんだけど、7月からTTNetの回線でも直接、接続できるようになったんだ。ネットワークってこうやってどんどん広がっていくんだね。

**問い合わせ先**
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
アスキーネット事務局
☎03-486-9661
※入会案内書の請求は上記へ。

## PC-VAN

### 10月の世界デザイン会議に参加しない？

「あのクルマはカッコいい」、「いやカッコ悪い」とかよく話をするでしょ。モノだけに限らず、デザインの世界って、のぞいてみると結構、面白いもんなんだよね。そこで、デザインに興味がある人もない人もぜひ、のぞいてみてほしい電子会議が7月からスタートしたんだ。

⬆パソコン通信を使って、世界レベルの学者さんに挑戦できちゃうぞ。

今年の10月から名古屋で〝世界デザイン会議〟というのが開催されるのは知ってる？　このイベントを前にPC-VANでは、世界デザイン会議の運営事務局から議長を招き、電子会議を開催してるんだけど、ここに書かれた意見は10月の世界デザイン会議の本会議にも活用されるそうだ。ひょっとするとキミの斬新な意見が偉い学者さんの目に止まるかも？

**問い合わせ先**
〒108
東京都港区芝5-33-1
日本電気(株)
PC-VAN事務局
☎03-454-6909
※上記にPC-VAN契約申込書を請求し、記入後、申し込む。

## NIFTY-Serve

### TYMPASで出張先からもアクセスできる

ネットワークの世界にはVANサービスと呼ばれるものがあるのを知ってるかな？　どんなことをしているかというと、通常の電話でいうところの第二電電などのような役割を果たしてくれるわけだ。

簡単に言うとNTTの回線で直接、ホストにアクセスするより料金が安く済むんだけど、そのひとつにTYMPASというのがある。ニフティー・サーブでは、このTYMPASでダイレクトにアクセスできるようになったんだ。

TYMPASの利用料金は、NTTのように利用した時間によって支払う時分量課金制とバイト課金制のどちらかを選べる。バイト課金制というのは、接続料金とじっさいに送ったデータ量によって課金されるシステムで、夜間なら1キロバイトにつき2円とお得になっている。

⬆TYMPASを使えば、国内はもとより、海外からもアクセス可能になるんだ。

**問い合わせ先**
〒102
東京都千代田区麹町1-10
麹町広洋ビル
エヌ・アイ・エフ(株)
メンバー・サービス部
☎03-221-7363
※入会の問い合わせは上記へ。

# そのほかのネットワーク

## 国内から海外まで旅行のことならおまかせ!

さて、世の中は夏休み真っ盛りだけど、どこかに遊びに行く計画はできたかな？　旅行へ行くと決まったら、当然、目的地の情報が欲しくなってくるよね。そこで今回、紹介するのが日本航空が運営するJAL-NET。

JAL-NETはパソコン通信というものが世の中で生まれたころから実験サービスをやってた、いわば老舗。たんに老舗というだけじゃなくて、海外を飛び回るビジネスマンにとっては、とってもありがたいメニューがそろってるのだ。

まずは、フライトインフォメーションだけど、これは国際空港の発着案内を見ることができる。海外の都市の情報も充実していて、たんなる観光地案内だけじゃなくて、ホテルや交通の案内、通貨、両替についての情報も得ることができるぞ。さらに法人会員だと航空券やホテルの予約もできるので、ちょっとした旅行代理店並みのことが自分のパソコン1台でこなせてしまうというからウレシイよね。

⬆ロサンゼルスの情報だけでも、これだけのことが一瞬にわかってしまう。

海外旅行が好きな人はもちろんのこと、国際派人間を目指す人のニーズにもちゃんと応えてくれる。とっても役に立つサービスなのだ。

**問い合わせ先**

〒108
東京都港区芝浦4-15-33
芝浦清水ビル
日本航空(株)
AXESSセンター
☎03-456-7293
※上記に申し込み用紙を請求。

# プロファイルはユーザーの名刺なのだ!

## 自分自身をもっと相手に知ってもらうために

パソコン通信の中は、ハンドルネームと呼ばれる愛称で自分を表わすんだけど、実際に顔を合わすわけじゃないから、相手がどんな人なのか、わかるハズもない。そこで、ほかの人に自分自身をもっと知ってもらうために簡単な自己紹介を書いたファイル、それがプロファイル(profile)と呼ばれるモノなんだ。

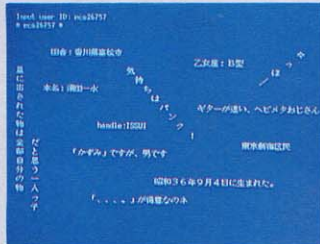
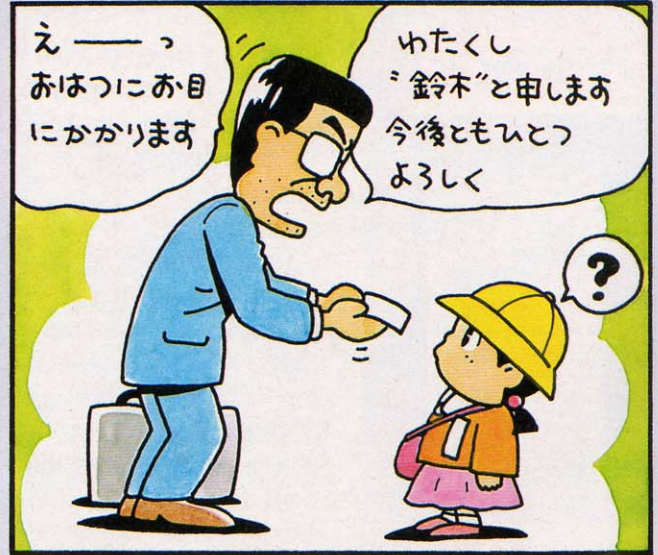
このプロファイル機能ってのは、どんなネットにも必ずと言ってもいいほどあるもので、やっぱり、ちゃんと登録しておくのが礼儀というか気配りだと思うんだ。

たとえば、キミがよく知ってる仲間といつものようにチャットをしていたとする。そこへGASCONという聞いたこともないユーザーが入ってきた。挨拶はいいとして、何の話をすればいいのだろう。キミやキミの仲間たちは、この見ず知らずのヤツのことについては、何も知らないわけだから、何とかしてその人間に関する情報が欲しいと思うよね。そこで、その人のプロファイルを見るわけだ。ところが、もしその時点でプロファイルに何も登録されていなかったとしたら、どうだろうか。これでは話をしてみようかなって思っても、そのGASCONというヤツが何者なのかわからないから、ちょっと話しづらくなっちゃうよね。

ネットワークの中というのは、すべての行動をハンドルネームで行なうため、ふだんの書き込みや発言からしか、その人を判断する材料がない。ほら、ビジネスマンが初対面のときに、〝名刺交換〟をするでしょ。あの名刺の役割を果たすモノが必要だってことなんだ。あるいは企業でいう〝会社案内〟なんかもそうだね。自分自身を相手によく知ってもらうためにも、相手のことを知るためにも最低限の知識や情報が欲しい。だからこそ、プロファイルに凝ってみるのもいいんじゃないかな。ひょっとすると何か新しい展開があるかもしれないしね。

それじゃあ、どんなプロファイルが好まれるかというと、これまた難しい。人によって好みも違うしね。あまり長くもなく短くもなく、しつこくなくてわかりやすくってカンジかな。一番、気をつけないといけないのは、いろんな機種で、いろんな環境の人が読むってこと。これさえ注意すれば、どんなプロファイルだっていいと思うな。

まずは、いろんな人のプロファイルを見てみるといいね。それを参考にして、自分だけのとっておきのプロファイルを作ってみるのもいいかもしれない。

⬆英文を中心に、自分のパソコン環境、個人情報を可能な限り詰め込んだ例。

⬆縦横斜めに文字が走るプロファイル。自由でほほえましいカンジがいいよね。

# 網元さん情報局

新聞や一般誌などにも、パソコン通信やワープロ通信といった言葉が頻繁に登場するようになった。もはやパソコン通信は特別なことでも何でもない。電話やテレビなどと同じく生活の一部なんだな。

⬆お湯ネットのホストマシン、MX-2021は、24時間休みなく稼動し続けているのだ。

## お湯ネット マシン語プログラムで ID検索を高速化!!

ま、ふつう個人でネットワークのホスト局を開く場合、会員数はどんなに多くても50名くらいだろう。パーソナルなネットワークを構築することを目的とした、網元さん2も、それくらいの規模を考えて作られている。

ところが、MSXマガジン編集部の運営するお湯ネットの場合は、会員が増えすぎてしまって、多少問題が出てきた。ひとつは、会員が増えたのに電話回線はひとつなので、時間帯によっては、アクセスしてもなかなかつながらない、つまり回線混雑という問題が出てきた。しかし、これは1回線なのだから、誰かがアクセスしているかぎり、他の人はアクセスできないわけで、ある面ではしょうがない部分がある。また、回線混雑は多回線の大手有料ネットでも問題になることで、ようするに1回線あたりの会員数が多ければ、なかなかつながりにくいということになるわけだ。

もうひとつの問題は、会員が増えたために、ログインしたときのIDチェックに時間がかかるということだ。これは、あとから会員登録をした人、つまりパスワードファイルの後ろのほうにある人ほど、IDチェックに時間がかかる。人間、待たされるときは時間が長く感じるもので、5秒も待たされると、おそいなぁと感じる。

お湯ネットでは、長い人で15~16秒も待たされるような状態だった。そこで、新規会員登録を一時中断し、網元さん2の作者の伊藤克典くんに相談して、IDチェックのプログラムをマシン語で書き直し高速化してもらうことにした。

さすがにマシン語の威力は素晴らしい。いままでIDチェックに15~16秒かかっていた会員も、1秒ちょっとで完了するようになった。というわけで、ふたたびID登録も再開。この新システムでは、登録会員数500名くらいまでなら、IDチェックにかかる時間も気にならない程度だろう。

このIDチェックプログラムも近々、お湯ネットのPDSにアップできると思う。このほかにも、お湯ネットのPDSは会員からアップされた網元さん2の拡張プログラムも充実。みんな、それぞれに個性豊かな網元さんネットを作り上げているようだ。これからも、どんな網元さんネットが登場するか楽しみ。

## ディスクドライブの話 ハードディスク! 2HD

⬆ハードディスクは、大容量の情報を蓄えておけるので、やはり便利だね。

お湯ネットの会議室3(CONF3)では、ハードディスクやフロッピーディスク、はたまたCD-ROMまで、MSXの外部記憶装置の話で盛り上がっている。もともと、この会議室は〝MSXの未来を考える〟という議題で開かれたんだけど、みんなCD-ROMやハードディスクに関心があるんだね。

現在、MSXのフロッピーディスクドライブは2DDが主流なんだけど、お湯ネットのホストマシンとして使っている、大山産業株式会社のMX2021というMSX2は、2HDのディスクドライブを内蔵している。もちろん、2DDのディスクも読み書きが可能だ。さらに、MSX-DOS2を本体に内蔵しているので、PC-9801などで使われている、MS-DOSフォーマットのテキストファイルをそのまま読んだり、書いたりできる。これまでもMSXで作成したテキストファイルはPC-9801で読むことはできたんだけど、逆にPC-9800で作成したテキストファイルをMSXで読み出すときは、階層化ディレクトリとメディア(3.5インチ2DDなら可)の障壁があった。でもMSX-DOS2と2HDなら、完璧にファイルを共有できるわけね。

⬆MX-2021には、2HDタイプのディスクドライブを搭載。

MSX用ハードディスクインターフェイスの発売でPC-9800用のハードディスクを使えるようになったことだし、あとはMSXのフロッピーディスクが2HDになればいいなぁ、と思う。

# 電脳小説SIG開設!

お湯ネットに、またまた新しいボードが誕生した。名づけて〝電脳小説SIG〟だ。ここでは、小説や詩などの創作活動をはじめとして、最近、読んだ本の話、それからネットならではのリレー小説などがある。

リレー小説というのは、ある会員の書いた小説の続きを別の会員が書くというもの。こうして、次々とリレー形式で話を続けていくわけね。書き手によって個性はまちまちだから、話が思わぬとんでもない方向にいったりする。そこがまた面白いところなんだよね。

現在、〝もうひとつの桃太郎〟という話が、お湯ネットの電脳小説SIGで進行している。第1話は、このシグオペである、上氷哲也くんの作。ちょっとだけ、紹介すると、こんなカンジ……。

今は昔、人里離れた山奥の村に桃太郎という名の元気な男の子が住んでいたそうな。桃太郎は竹から生まれたというなんとも言えない子供じゃった。

ある日、いきなり桃太郎が蟻退治にでかけると言いだした。その蟻は桃太郎の背丈の3倍はある悪さばかりしている蟻だった(中略)。

桃太郎はくわとすきをかついで家を出ていった……。

こんな調子で物語はスタートする。続いて第2話を書いたのは、当時まだ、ゲストユーザーだった三三二式さん。

家を出ていこうとしている桃太郎を、母の家具屋姫が呼び止めた。
「待ちなさい、桃太郎。これを持っていきなさい」

そういって、小さな袋を手渡した。彼がそれを開けてみると、中にはきびだんごが3つ入っていた。
「でもお母さん。このお話は、原作を無視するところから始まってるんですよ。セオリー通り、きびだんごを渡されても……」
「いいえ、あなたが桃太郎である以上、きびだんごを持っていかなければならない運命にあるのです」
「はあ……」
「金太郎にはクマとマサカリ、おやゆび姫にはちゅーりっぷ、黒木香に立派なワキ毛と、昔から相場がきまってるんです」(以下略)

この続きを読みたい人は、お湯ネットの電子掲示板のメニューで、〝NOVEL〟と打ち込んでね。

# 全国 網元さん組合

## ●ハンパNET

新しい書き込みの検索ファイルを会員別に設定できたり、チャット中にアクセス時間を表示したり、網元さん2を大改造しているのだ。

| | |
|---|---|
| 所在地 | 東京都北区 |
| シスオペ | 小檜山 修 |
| 回線番号 | ☎03-908-0985 |
| 運営時間 | 23:00～6:00 |
| 通信速度 | 300/1200bps |

## ●FSK-NETWORK

ボードの書き込みに対して返事を書くとき、自動的にタイトルをつけてくれるのは便利な機能だね。オンラインサインアップもあるぞ。

| | |
|---|---|
| 所在地 | 滋賀県彦根市 |
| シスオペ | 武田善樹 |
| 回線番号 | ☎0749-22-4690 |
| 運営時間 | 22:00～8:00 |
| 通信速度 | 300/1200bps |

## ●ふぉーまっとNET

行け行け12球団というボードでは、プロ野球ファンの舌戦が繰り広げられている。シスオペさんは大阪だから、やはり阪神ファンね。

| | |
|---|---|
| 所在地 | 大阪府交野市 |
| シスオペ | 佐々木俊彰 |
| 回線番号 | ☎0720-91-4894 |
| 運営時間 | 24時間 |
| 通信速度 | 300/1200bps |

## 網元さん組合……………

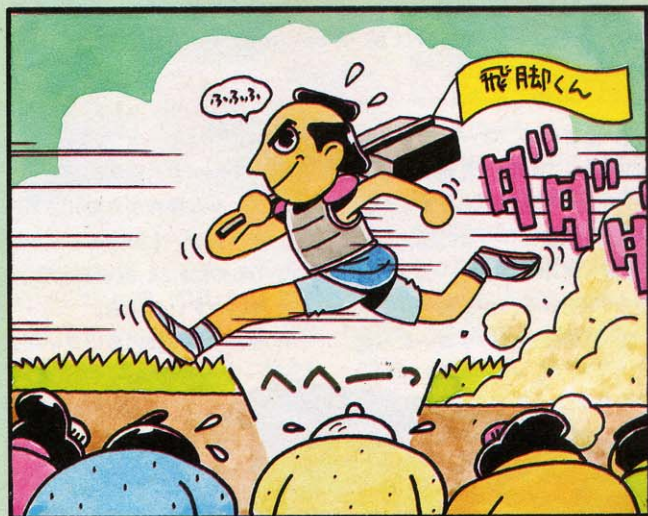
# インターネットを考える

お湯ネットの会議室2(CONF2)では、〝網元さん組合(インターネット)を考える〟という議題で話し合いが行なわれている。

インターネットというのは、先月号でも、ちょこっと触れたけど、全国の網元さんネットどうしが結び付くことによって、同じ網元さんで運営しているネットのネットワークを作ろうというものだ。

これだけ、全国に網元さん2のネットが続々と誕生しているのだから、これらのネットが手と手を結んだら、なんか面白いことができそうな気がするよね。

そこで、この会議室では、網元さんインターネットを実現するために、具体的にどのような活動をしていったらいいのかを、みんなでアイデアを出しあい考えていこうというわけ。

現在、網元さん組合インターネットでは、議長のGIJINさんの呼びかけで、〝飛脚くん〟になってくれるアクティブ会員を募集している。飛脚くんというのは、ひとつの網元さんネットにアクセスして、そこの書き込みをほかの網元さんネットに転送してくれる人のこと。たとえば、お湯ネットには、転載自由なフリーウエアPDSがあるし、網元さん2拡張プログラムもアップされている。これらのPDSをどんどん、ほかの網元さんネットにも転載してほしいのだ。飛脚くんは、みんなから感謝され、尊敬されるステータスなのだ。もちろん、網元さんで運営しているネットのシスオペさんが飛脚くんの役目を兼ねることも可能だ。

この活動が広まれば、全国のどの網元さんネットでもPDSが利用できるようになるし、ゆくゆくは共通のボードを作り、有益な情報を共有したい。また、地元の網元さんネットの会員だけでなく、全国どこでも、他の網元さんネットの会員にも、電子メールが送れるようにしたいね。

# INFORMATION

## GOODS

### ■7万円台のミニコンポ登場！

見てのとおり、ちょっぴり模様替えしたインフォメーション、しょっぱなは、アイワ(株)から新発売の『STRASSER DS-F9』をご紹介しましょう。

このミニコンポ、ボーカルや楽器の音をいきいきと再生する〝質感プロセッサー・BBEシステム〟、CDからテープへの編集が簡単にできる〝アクティブCDエディット〟、FM・AM・TVデジタルシンセサイザーチューナー、などなど充実した機能がご自慢。なのにこのお値段！　これは絶対お買い得ですね。

⬆ワイヤレスリモコンも装備されてる。75,000円[税別]。㊐アイワ(株)☎03-835-1207

### ■液晶カラーテレビもいただきだ

関係ないけど、ゲームボーイの対戦型テトリスが人気だ。あれって、ちょっとした合間にどこででも楽しめちゃうのが、いそがしい現代人にうけてるような気がする。ゲームが持ち運びOKなら、娯楽の王者テレビだって持ち歩かない手はないのだ。

エプソン販売(株)の『エプソンテレビアンET-230P』は、キメ細かな画像を楽しめるMIMアクティブマトリックス駆動方式の2.6型液晶カラーテレビ。で、このクラスとしては初めての3万円台を実現。これなら手の届く値段だよね。

見てのとおり、横幅が小さいので手にぴったりフィットする、スマートなハンディータイプなのだ。ワンタッチオートチューニング方式、プッシュボタン式音量調節、A/V入力端子、4電源方式など機能面も充実してます。

⬆イヤホンが付いてます。34,800円［税別]。㊐エプソン販売(株)☎03-377-3500

### ■値段もコンパクトなカメラなのだ

使い捨てだの、オートフォーカスの一眼レフだの、と発展めまぐるしいカメラ業界でありますが、いちばんポピュラーなのは、なんてったってオートフォーカスのコンパクトカメラ、だよね？

で、このほど(株)リコーから発売された『リコー S-30 DATE』は、オートフォーカス機能を搭載してて、フィルム操作が自動化されてて、オートデート機能もバッチリついてるのに、24,800円[税別]という買いやすいお値段。

けっこう失敗談の多いフィルムのセットも、フィルムを入れて裏ブタを閉じるだけだし、フィルムが入っているかの確認窓もついてるから、メカに弱い人でも安心なのです。

電源は、単3アルカリ電池2本もしくはリチウム電池1本を使用。

⬆ケース付き。24,800円[税別]。㊐(株)リコー☎03-543-5111

### ■CDシングルをお持ちのかたに

8センチCDシングルって、中身はまん丸なのにジャケットがおもいっきり縦長だ。CDをよく知らない私は当初、ディスクが2枚はいってるのかと思ったものだ。

そこで、大切なジャケットやディスク本体をきれいに保存しようというアクセサリーグッズが、日本ビクター(株)からいろいろ発売されたのでご紹介しましょう。

ジャケットを折らずにそのまま収納できるタイプ、半分に折って収納するタイプ、CD本体と歌詞カードを6枚分収納するタイプなど、バリエーション豊かに全部で7種類もそろってます。

⬆左から1,200円[税別]、1,400円[税別]、450円[税別]。㊐日本ビクター(株)☎03-580-2861

# TOY & GAME

## ■オバタリアン、ついに登場!

⬆オバタリアンものは、ほかにもボードゲームとアクションゲームがあるのだ。1,900円[税別]。問(株)トミー☎03-693-8630

だれが言ったか知らないけど、最近ちまたではおばさんのことを〝オバタリアン〟って呼んでる。これ、けっこう強烈でイメージどおりの表現だなぁと、みょうに感心してしまったりしませんか？

そんな現象を、〝たのしい遊びのクリエイター〟であるところの(株)トミーがほっとくわけありませんね。で、発売されたのが、この『オバタリアンダーツ』。見るからに憎々しげなオバタリアンの、大きく開けられてる口めがけて、魚やタコの形をしたお手玉を力まかせにぶつける。うまく口の中にはいったら大当たり。そしたら、オバタリアンの怒りのサウンドが響きわたってしまうのです。うーん、聞きたくないかもね……。

## ■これはぜったいエキサイトします

⬆なんでも、ストレス発散およびシェイプアップにいいんだそうです。定価6,800円[税別]。問(株)トミー☎03-693-8630

6月に開催された〝東京おもちゃショー〟の(株)トミーのブースで、ひときわ見学者の眼を引きつけていたのが、これ。そう『実戦ボクシングゲーム 拳闘士』なのでした。きれいなコンパニャーのおねえさんたちが、額に汗して勇ましく闘ってましたっけね。

このゲーム、付属のグローブを両手にはめてパンチすると、その動きに応じてチューブを通って空気が送り出され、リング上の拳闘士が同じ動作で対戦相手にパンチを浴びせる、という実戦さながらの興奮が楽しめるボクシングゲームなのです。拳闘士の体の底には、倒れにくさを5段階に調節できるスキルレバーがついてるので、大人対子供、男の子対女の子でも互角に遊べます。

## ■絵がヘタだとソンします

⬆60秒の砂時計が付いいてます。2,500円[税別]。問(株)トイボックス☎03-844-7216

カードゲームに強い(株)トイボックスから、またもや超強力ゲーム『WIN LOSE OR DRAW』が発売されました。

このゲーム、1チーム2人以上で2チーム以上に分かれ、各チームとも絵を描く人を1人決めます。で、問題のヒントになるような絵を描いて味方に当てさせるわけ。

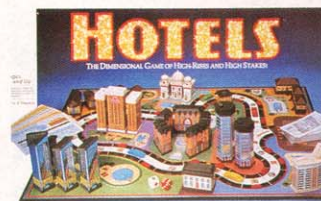
問題は全12ジャンル、数にして実に600問もあるのだ。たとえば、〝別府温泉〟、〝論より証拠〟といったぐあい。教養に自信のない人はだじゃれで攻めるしかないよね。

## ■染之助・染太郎と遊んでやってね

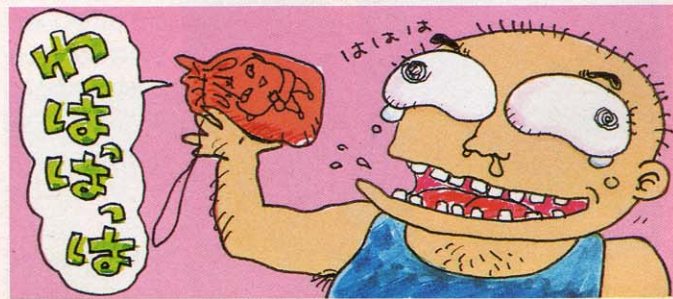
⬆税別価格はゲーム1,500円、ぬいぐるみ2,400円、トーキング1,800円。問(株)タカラ☎03-546-1913

(株)タカラの海老一染之助・染太郎キャラクターグッズをご紹介しちゃいましょう。

写真左上は『おめでとうございますゲーム』。これは、「おめでとうございます」とか「とんでもございません」とか彼ら独特の挨拶ことばを使いながら、芸札と呼ばれるカードを場に捨てて、早く自分の札をなくした者が勝ち、という宴会向きのゲーム。写真右上は『OSOME BROTHERSぬいぐるみ』。キミの部屋をおもいっきり明かるくしてくれそうなぬいぐるみだよね。写真下は『OSOME BROTHERSトーキング』。袋を押すと、例の調子で「染之助・染太郎でございます」なんて具合にぶちかましてくれるわけ。心強ーい笑い袋なのだ。

## ■この世はお金がすべてだ!!

⬆2～4人用なのだ。予価3,800円[税別]。問(株)ツクダオリジナル☎03-871-3181

なんでも、一部のお金持ち日本人が、ハワイとかゴールドコーストとかで、ホテルだのリゾートマンションだのを買いあさって、ヒンシュクをかってるらしい。まっ、そんなことには縁のない一般庶民のかたは(株)ツクダオリジナルから9月に発売予定の『ホテルゲーム』で、その気分だけでも味わってみてはいかがでしょうか。

これは、手持ちの資金2万5千ドルを有効に使って土地を買い、ホテルを建ててドンドン資金を増やしていく本格派マネーゲーム。もちろん、めざすはホテル王！ ボード上の建物は、プラスチックモデルみたいに自分で組み立てて楽しめるようになっているぞ。

# BOOKS

## ドラゴンクエスト モンスター物語

●(株)エニックス　☎03-369-8982
●980円［税込］

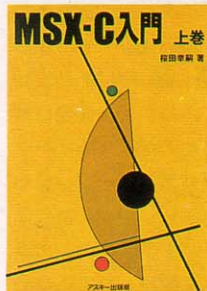
いまや1,000万人を誇るドラクエファンの要望にこたえて製作されたというこの本は、『ドラゴンクエスト・ロト伝説』に登場するモンスターたちの秘話を全部で12編も収録。ほかにもモンスター分類図、モンスター軍団基礎講座、爆笑4コママンガなど、読みごたえのある本なのだ。なお、この本または、この本以降にエニックスから発刊される書籍に付いてるアンケートカードに答えてエニックスへ送った人のなかから抽選で、ドラゴンクエストオリジナルグッズがもらえちゃう『エニックス愛読者大感謝フェア』を10月14日まで実施中とのこと。詳細は本の帯を読んでください。

## MSX-C入門 上巻　桜田幸嗣

●(株)アスキー　☎03-486-1977
●1,450円［税込］

BASICやマシン語とはひと味もふた味もちがうC言語。この本は、MSXでC言語を使いこなしたい人のための解説書。

上巻はMSX-Cのセットアップ、コンパイル手順、基本的な文法、簡単なプログラミングをていねいに解説してくれてます。この一冊で、キミも実行可能なプログラムを作れるようになる、はずなのです。第1章では〝MSX-Cノススメ〟として、MSX-Cがどんなふうに役立つのかをこんこんと説明。これを読んだらだれでもMSX-Cにトライしてみたくなります。

ちなみに、11月に発売予定の下巻は、実践プログラミング編になります。お楽しみにね。

## 僕に踏まれた町と僕が踏まれた町　中島らも

●PHP研究所　☎03-239-6221
●980円［税込］

朝日新聞に連載中の〝明るい悩み相談室〟での名回答・珍回答ぶりで、がぜんその名を知らしめたコピーライター中島らも。この本は、彼の高校・大学時代の、いわば回想録のようなものなのです。天下の名門、灘高に在籍しながら、授業はさぼりまくるわ、バンドを組んで音楽ざんまいにふけるわ、と往年の彼の大物ぶり(!?)が描かれてます。タバコにお酒、奇妙なアルバイトに初めての恋、そして入試。だれもが一度は通らなくてはならない道を、彼がどうクリアーしたか……。有名進学校のいわゆる〝落ちこぼれ〟たちのほろ苦い青春の香りが漂ってきて、思わず胸が熱くなります。

# 千倉真理の 映画も大好き!

**アーノルド君とダニー君。2人が並んだだけで笑えてしまうのはなぜ？　おそろいのスーツにサングラス。なんたって、2人は双子です。**

## ツインズ

「ツインズ。双子のことよ」

「それは、わかるけど、どうして、『ターミネーター』や『レッドブル』のアーノルド・シュワルツェネッガーと、小柄でコミカルなダニー・デビートが双子なの？」

「理屈はどうでもいいじゃない、とにかく面白そうだから、見にいこう！」

街を歩くと、こんな会話が聞こえてきそうな、この夏の話題を独占している『ツインズ』！

しっかり理屈はあるんです。まず、シュワルツェネッガーが演じるジュリアスという青年は、アメリカ政府が頭脳・肉体共に優れた人間をつくりだすためのプロジェクトによって誕生した男の子でした。6人の優秀な男性の精液の混合したものが、美しく才能のある女性に提供されて出来た(？)少年は、研究対象として孤島で大事に育てられたこともあって、性格良し頭良し！　まさに純粋培養。

⬆シュワルツェネッガーは、この映画で初めてラブシーンも。

⬆ただ今、全国公開中。夏休みの映画館は、クーラーのききすぎにも注意してね。

しかし！　なのです。ジュリアスには、一緒に生まれてしまっていた双子のお兄さんがいたのです。35歳になったジュリアスは、見知らぬ兄、そして母を訪ねて、島を出発。そして、お兄さんのビンセント(ダニー・デビート)に出会うわけ。で、ごらんのように、似ても似つかぬお兄さん。

優秀な長所を弟にすべて吸い取られてしまった、双子の片ワレというわけで、正真証明のワル！　と、まあ、こんな具合にストーリーは進行していくわけですが、設定がトッピなだけに楽な気持ちで見ることができて、なおかつ、監督さんのいいたいことがストレートに伝わってきました。親とか兄弟のありがたさ、血のつながりの尊さみたいなものも、しみじみ感じてしまった。

監督は『ゴーストバスターズ』のアイバン・ライトマン。この2人を主役にしたコメディー映画を作りたい！　という彼のインスピレーションから脚本が出来て、作品が出来たというのだから、大変な思い入れ。

シュワルツェネッガーの頼りなさも見る者の共感を呼び、その不器用なラブシーンも見ものです。

# VIDEO

## ■ブロブ

リメイクにおもしろいものなし、なんて言う人がいるけど、ことSF映画に関してはそれはあてはまらない。『遊星からの物体X』は、オリジナルの『遊星よりの物体X』に決してまけていなかった。

これは、SFXの進歩に負うところが大きいわけで、この『マックィーン絶対の危機』のリメイク版『ブロブ』も、SFXはもちろんのこと、物語にヒネリをきかせたメチャメチャおもしろい出来上がりなのだ。

田舎町にゼリー状の不明物体が出現して人間を次々に襲うというプロットは、オリジナルとほぼ同じなんだけど、ハデなSFXでいっぱいだから、ゼリー状の物体が人間を飲み込むシーンなんか迫力満点。加えて、オリジナルが"物体"の謎を明らかにしてないのに対し、こちらはちゃんと答えを出しているのだ。この意外性が、『ブロブ』をかってしまうポイントなのだ。

『エイリアン』からの、流行とも言えるかわいい女の子が大活躍する場面もあって、サービス満点。絶対おススメしちゃう作品です。

●RCAコロンビア/ポニーキャニオン
●90分、15,300円［税別］
●発売中

## ■風の惑星

製作があの『スター・ウォーズ』のゲイリー・カーツで、SFXは『エイリアン2』のブライアン・ジョンスン。監督が『トロン』のスティーブン・リズバーガー、そして主演は『スター・ウォーズ』でおなじみマーク・ハミルという、SFファンは嬉しくなっちゃうメンバーが揃ったSFアドベンチャー、それがこの『風の惑星』なのだ。

こんなそうそうたるメンバーを見ると、そうか大活劇SF映画だな、と思う人がいるかもね。でもその想像は、ちょいと違っている。

舞台は文明崩壊後の近未来。そこでスゴ腕シェリフ(マーク・ハミルが演じている)と、殺人犯との追跡劇が繰り広げられるわけなんだけど、これがいたってクライのだ。アクションだって、随分と控えめ。ハッピーエンドのエンターテイメント映画を期待すると、ガクッとしてしまう。

まあ、暗い近未来を舞台にしてるんだから、クライ展開というのは当たり前と言えば当たり前。何かと考えさせられるストーリーは、見たあとでズッシリくるぞ。

●松竹ホームビデオ
●103分、15,700円［税別］
●発売中

## ■結婚の条件

この『結婚の条件』の監督は、アメリカの若者の、揺れる気持ちを映像化することにかけては定評のある、ジョン・ヒューズ。でも、実を言うと筆者は、このヒューズという監督の作品がニガ手なんだよね。どうしてかと言うと、ラスト近くに必ずと言っていいほど青春とは？　人生とは？　なんて演説シーンがあって、なんか見ててシラケちゃうわけ。

ところがこの作品は、その期待(?)を裏切って、とても爽やかな印象なのだ。

主人公のジェイクは、少しの戸惑いを感じながらも、若くして結婚した。このジェイクが、いかにして現実と夢の折り合いをつけ、結婚生活を受け入れていくかを、演説なしに、ストレートかつリアル、それでいて楽しく描いているのだ。ウ～ンなるほど、男性諸君はこうやって大人になっていくんだなあ、と感心してしまったりして……。

あと、映画好きな人なら、ダン・エイクロイドやジョン・キャンディなどなど、豪華なゲスト陣を見てるだけでも楽しめる作品だ。

●CIC・ビクタービデオ
●106分、14,830円［税別］
●8月16日発売予定

## ■ムーミン

トーベ・ヤンソン原作の童話は読んだことがなくても、毎週やっていたテレビアニメなら知らない人はいない『ムーミン』。このムーミンが、なんと毎月8話ずつビデオ化されているんだよね。

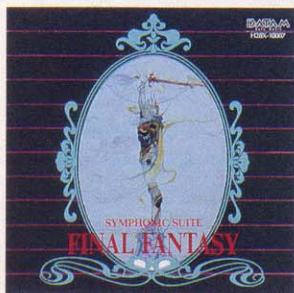
こう書くと、テレビシリーズを見てた人は、エ～ッ全部ビデオ化するの、と驚くと思う。そう、ムーミンはまるまる2年間放映されていたのだ。サスガにこの2年分を全部ビデオ化してるわけじゃなくて、テレビでは『新・ムーミン』として放映されていた1年分52話だけをビデオ化。それでも、1巻に2話ずつ収録して全26巻だから、けっこうな本数になっちゃうなあ。

もちろん、ムーミンの大ファンは全巻揃えたくなるんだろうけど、お気に入りのエピソードだけを自分のビデオライブラリーに加える、というのもいいかもね。私個人としては、"ニョロニョロ"のエピソードを全部揃えたいんだけど……。

毎月5日発売で、8月には9～12巻の4本全8話が登場。最終26巻は、12月に発売される予定だ。

●東北新社、バップ
●各47分、3,800円［税別］
●12月まで毎月5日発売予定

# CD

## 交響組曲ファイナルファンタジー　東京交響楽団

オーケストラの奏でる『ファイナルファンタジー』がついにCDになりました。植松伸夫の原曲を服部克久、服部隆之の親子が作・編曲、おまけに指揮まで担当。オーケストラの伸びやかでやわらかい音が、美しく歌い上げてます。バイオリンが最高。

●㈱ポリスター　☎03-406-8161
●発売中/2,884円［税込］

## Jelly Eyesは甘くない　FAIRCHILD

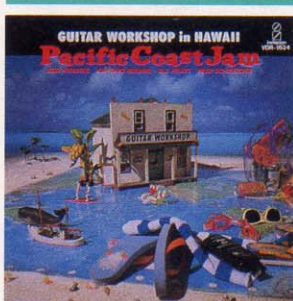
ライブにコンサートに、ますます人気のFAIRCHILD。彼らのニューシングルが出ました。夏らしい軽やかな感じで、ギターサウンドをおもいっきり聴かせてくれてます。いつもの彼らとはちょっと違ったロックっぽさが、みょうにステキなのだ。

●㈱ポニーキャニオン　☎03-221-3231
●発売中/937円［税込］

## 非実力派宣言　森高千里

往年のアイドル、南沙織の『17才』をとってもキュートに歌い上げて脚光を浴びてる森高千里。８ヵ月ぶりに彼女のアルバムが出ました。タイトルは〝非実力派〟だけど、彼女自身は作曲や作詞もしちゃう、なかなかの実力派。これを聴けばわかります。

●ワーナーパイオニア㈱　☎03-475-2031
●発売中/3,008円［税込］

## GUITAR WORKSHOP in Hawaii　Pacific Coast Jam

ハワイを中心に、東京、L.A.からミュージシャンが集まって作ったセッション・バンド〝Pacific Coast Jam〟が、4人のギタリストをフィーチャーして、夏にピッタリのセッションを繰り広げたのが、これ。夏のにおいがプンプン漂ってくるのだ。

●ビクター音楽産業㈱　☎03-746-5600
●発売中/3,008円［税込］

## 禁じられたDesire　日原麻貴

〝ミス・マガジン'88〟の日原麻貴ちゃんが、８月21日にいよいよレコードデビュー!!　パンチとビート感あふれる歌唱力がウリの、有望新人なのだ。彼女の将来の夢は、〝誰からも好かれる存在感のあるポップシンガーになること〟とか。頑張ってね。

●キングレコード㈱　☎03-945-2111
●8・21発売/937円［税込］

## 虹の少年　渡辺満里奈

満里奈ちゃんの新曲が出ました。今度の歌も、彼女らしいきれいなメロディーラインと、キュートな歌詞が魅力なのです。ところで、満里奈ちゃん情報！　９月の第１土曜日に放映予定のドラマ『あの夏に抱かれて』に出演するとか。楽しみにしてよう。

●EPIC・ソニーレコード　☎03-475-2651
●発売中/937円(初回特典付は1,030円)［税込］

# TOKYO DISNEYLAND

## ■スターライトファンタジー

スター・ツアーズのお話は、今月はちゃんと別枠で情報のページを取りましたので、そちらを読んでちょうだいね。

そんでもって、いつものレギュラーの東京ディズニーランドインフォメーションでは、東京ディズニーランドの夜の楽しみ方について、少々お伝えすることにいたしましょうか。

東京ディズニーランド・エレクトリカルパレードは、みんなご存じですよね。光があふれるフロートが、パーク内をきれいにパレードし……幻想的ともいえる美しさのパレード。さて、そのパレードの終了ののちは、なにがあるか、わかりますか。「花火ー！」。ハナビーといっちゃいけません。正式なタイトルは、スターライト・ファンタジーというのです。昨年までのファンタジー・イン・ザ・スカイよりも、よりパワーアップされているんですから。

レーザー光線、そして幾重にも重なるライトのビーム。荘厳で豪華なサウンド。そして大輪の花火。これがまた、すごいんだから。

⬆夜空に浮かび上がるシンデレラ城。華麗な感じがする。

中央にそびえるシンデレラ城を彩る光の渦は一見の価値あり。

そんな夜の２大アトラクションは、９月３日までは休むことなく行なわれています（お天気によって中止される場合もありますが）。夏休みは夜、東京ディズニーランドも夜がいとおかし、ですか。

☆東京ディズニーランドに関するお問い合わせは☎0473-54-0111、または☎03-366-5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ。

# もりけんの VIDEO GAME NOW HeySay!

セガの最新作は、レーサーの肉体疲労を体感させてくれる画期的なレーシングゲームなのだ。体力に自信のない人には、ちときついかも？

## SUPER MONACO GP

↑かなりカッコイイきょう体だ。家にも１台置きたいなー。

どーも、こんちは。今月から、このアーケードゲームのページを担当することになった、もりけんです。アーケードゲームはMSXと直接関係はないけど、まーいいじゃん。さて、記念すべき第１回に紹介するゲームは、セガの『スーパーモナコグランプリ』だ。このゲームは、いわゆるひとつのF1レーシングシミュレーション。コースは、有名なモナコサーキットだ。海沿いの市街地を走るコースだけに、グラフィックはベリー美しい。こういうロケーションを選ぶあたりが、セガらしくていいね。

このゲームの楽しさは、シートの動きに尽きる！　いちど乗ればわかると思うけど、座席の動きは、〝激しい！〟のひと言。2、3回連続で乗ると、腕と背中が痛くなってしまうほどだ。うーん、動くというよりは、振動とショックを与えるといったほうが正確だろうか。とにかくガンガンくる。聞くところによるとこの動き、試作段階ではもっと激しかったらしい。試乗して、ムチウチ症になった人もいたんだそうだ。

右のハンドルの写真を見てくれ。ハンドルの奥にある黄色いものはシフトレバーなんだ。なぜ、ハンドルにシフトが付いているのかわかるかな？　このゲーム、動きが激しいのはシートだけではない。ハンドルもしかり、なのだ。カーブを曲がろうとすると、それとは逆方向に荷重がかかる。その力を腕力で押さえ込まないと、車はうまく曲がってくれないんだ。つまり、片手で操作するのはつらいというわけ。

ところで、これらの動きの動力源は圧縮空気。その名もエアードライブシステムだ。よーく耳を澄ますと、コンプレッサーがドコドコいってるのが聞こえるぞ。

さあ、今すぐゲーセンに行って、キミもいちど体験してみよー！

えー、Mマガ初のビデオゲームコーナー、いかがだったでしょうか？　このページへのご意見、ご感想、ご要望などをはがきに書いて送っていただけると、ひじょーにハッピーです。ほんじゃ、お待ちしてまーす！

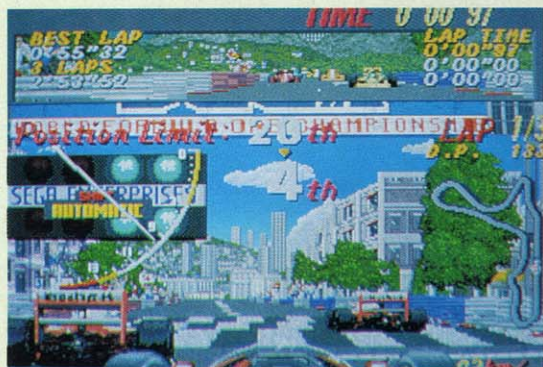
↑このデータをしっかり頭にたたき込まないとクリアーは不可能だぞ。

↑ハンドルは力を込めて、両手でしっかりホールドしないとだめだぜ。

### 宙を舞う敵の車！

↑見えるかな？　敵の車が激突して、ふっとんでしまった一瞬なのだ。スゲー！

### トップレスの女の子!!

↑おっ、カワイイ娘じゃん。車を止めて、ちょっと休憩していこうかな。

↑これに時間制限はない。とにかく、ほかの車に抜かれなければいい。

# NEWS

## ■ATTACK'89 in マリオン

⬆これは昨年の鈴鹿の様子なのだ。問T&Eソフト☎052-773-7770

去年はあの鈴鹿で〝ATTACK'88 in 鈴鹿〟を開催したT&Eソフトが今年は東京のド真ん中、花の銀座で〝ATTACK'89 in マリオン〟を開催してくれちゃうのだ。

T&Eソフトをもっともっと身近に感じてもらおうというこのイベント、今回のは特にT&Eソフトのゲーム作りへの姿勢を感じてほしいんだそうだ。

会場で初めて一般公開されるソフトもあるし、〝国際痴能シンポジウム〟と題して、開発スタッフを紹介したり……。それになんと、パソコンだってもらえちゃう怒濤の大プレゼント大会もある。暇を持て余してるキミも、いそがしいキミも参加してね。

●日　時　1989年8月20日(日) 午前12時〜午後3時(予定)【雨天決行】
●会　場　有楽町朝日ホール(東京・有楽町マリオン11階)
●入場料　無料

## ■ハイスピード ジェシー

⬆とってもスリリングだ！ 問(株)バップ☎03-234-5713

斉藤英一朗原作の『ハイスピード ジェシー』が、ついにアニメになって新登場。9月5日から6ヵ月連続で(株)バップからリリースされる。ビデオ(4,944円[税込])は各30分で毎月2作ずつ、LD(8,034円[税込])はビデオ2作分の60分で毎月1本ずつの発売。

主人公は、生まれつき鋭い反射神経と、超人的なスピードを持つ少年ジェシー。ビスマーク一族による襲撃のため両親と死別した過去のある彼は、美少女ティアナやフォーク神父らと共に復讐に立ち上がり……。

円谷優子の歌う主題歌が、とってもテイスティーでステキなのだ。

## MSXフェスティバル in HOT SUMMER 番外編

MSX全国縦断イベント、ついに沖縄上陸！

先月号でも紹介しましたが、この夏、日本全国いたるところで〝MSX フェスティバル in HOT SUMMER〟が開催されます。文字どおり、MSXユーザーのための、とってもおいしいイベント。で、なんと開催地区に沖縄が追加されたので急いでお知らせしなくちゃね。

8月12日、13日の両日、午前11時から午後5時まで、ベスト電器那覇店の7階イベントホールで、熱気ムンムンに実施されます。主催、協賛メーカーなどの詳細は先月号をご参照のほどを。沖縄のみなさま、よろしく。

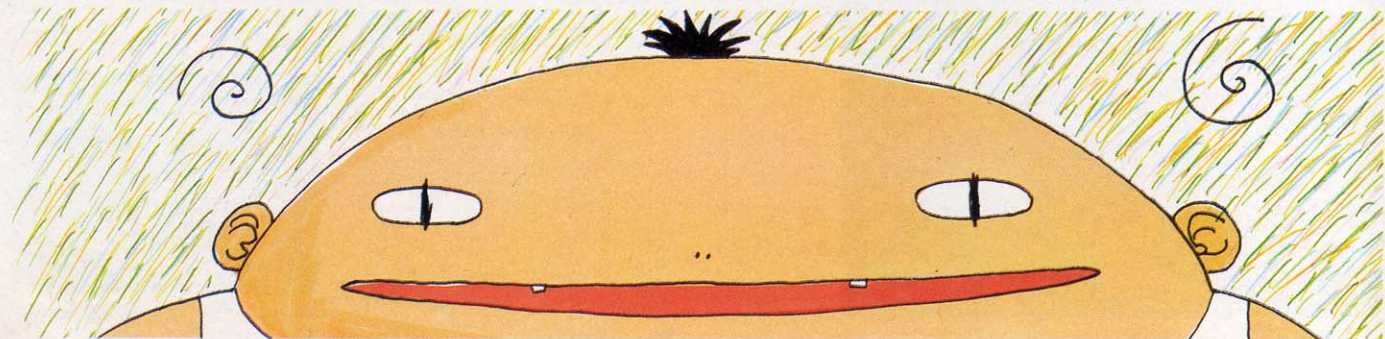
## ■中山美穂スペシャル・キャンペーン

⬆女っぽさが魅力だね。締め切りは10月末。問(株)キングレコード☎03-945-2114

この夏、全国コンサート・ツアーで乗りに乗りまくってるみぽりん。ビデオやCDも続々と発売されて、なかなか好調な売れ行きらしいぞ。

そこで、キングレコード(株)が大々的に彼女のキャンペーンを実施。ビデオ『中山美穂・武道館ライブ』、ビデオディスク『中山美穂・武道館ライブ』のいずれかの商品の〝M〟マーク、シングル『VIRGIN EYES』の〝I〟マーク、オリジナル・アルバム『VIRGIN EYES』(9月発売予定)の〝H〟マーク、サントラ盤『東宝映画・どっちにするの』(9月発売予定)の〝O〟マーク、以上4つのマークをそろえて、住所、氏名、年齢、性別、それから希望賞品を必ず明記して、左記へ郵送してね。ちなみに、みぽりんの主演映画『どっちにするの』は9月2日から東宝系で全国一斉公開されます。お楽しみにね。

●賞品
1　美穂オリジナル・スタッフ・ジャンパー……500名
2　シチズン・特製腕時計……500名
3　日立・特製カードラジオ……500名
4　美穂オリジナル・テレホンカード……5000名

●あて先
〒112 東京都文京区音羽2-2-2アベニュー音羽
キングレコード(株) AS営業部
中山美穂スペシャルキャンペーン係

# PRESENT

**なんだか知らないけど今月はプレゼントがいっぱいだ。毎月毎月こうだといいんだけどね。どうせ夏休みで暇だろうからはがきをドシドシお寄せくださいませ。締め切りは9月8日。**

⬆Lサイズ、Mサイズとも各2名のかたに。

⬅テレカは5名のかたに当たるよ。なかなか洗練されてるね。

T&Eソフトからは『アンデッドライン』のTシャツとテレカのプレゼント。これから注目株のゲームだから、友達におもいっきり差をつけるチャンスなのだ。Tシャツは必ずLサイズかMサイズかの別を明記してちょうだいね。

さて、6月号で紹介したけど、あの花王株式会社ではフロッピーも作ってるわけ。で、3.5インチディスク7枚にMマガのショート・プログラムが付いたセットを10名に。

システムサコムからは『SACOMベストBGM集Vol.1』のテープを5名に。なんでも、システムサコムのミュージックの歴史を凝縮したおいしい1本なのだそうだ。

横浜博覧会で、地球46億年の歴史を圧巻の巨大パノラマで展開して大人気の日石地球館からは、オリジナル時計を5名にプレゼント。

キングレコードからはCDシングル『Falcom SOUND CATALOG』と『KONAMI SOUND CATALOG』を各2名に。どちらも非売品だから、掛け値なしの貴重品！ こういうものこそ当ててみたいものだ。

さてさて今月のソフトはですね、なんとローマ字入力が練習できる『あこがれタイプ』を、タクトインターフェースから10名のかたに。

⬆カラフル！ 欲しくなっちゃうのだ。

⬅ジャケットはこんなにかわいい。『幽霊君』もはいってるぞ。

⬆タコメーターをデザイン。

⬆どっちにするか迷うよね。

⬆キーボード練習が、パソコン上達の第一歩だっ。

## ご・め・ん・な・さ・い

MSXマガジン8月号で、以下のような誤りがありましたので、訂正させていただきます。

まず、MSXゲーム徹底解析の86ページの記事のなかで、『ライトニングバッカス』が6,000円[税込]とあるのは、5,900円[税込]の誤りでした。

次に、特集シミュレーションだよ全員集合！ の106ページの記事のなかで以下のような訂正箇所があります。花火の色は炭酸ストロンチウムを多くすると赤くなり、硝酸バリウムを多くすると青くなります。また、サンプルとして紹介した『花火師アチャコ』の画面写真も、炭酸ストロンチウムと硝酸バリウムの表示位置が逆になってます。なお、TAKERU版は修正してあります。以上2点ほんとうにごめんなさい。

**プレゼントのあて先**

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション プレゼント係 ○○希望

夏、真っ盛り。猫も真っ盛り。熊に鉞。

# MSX通信

Light Side

## 夏休みティーン向け企画！
## サマーバカンス充実大予言!!

7月から8月にかけては、日本全国サマーバケーション。そんな期間にお届けする、M通が提言する、バカンスの過ごし方。さあ、夏を満喫だぁ。

### 1 海で開放的なライフ

海というのは、やはりみんなを開放的にしてくれるところである。開放的といえば、北京もはやく開放的になってほしいものだと思う。海は北京の5万倍は開放的といえるだろう。

さて、その海ではどういうふうに楽しめばいいのだろうか？　そういえば筆者は、ここしばらく海でリゾートしたことがない。なぜかといえば、それはだなあ、ええなんですよ、えーとね……ううう う(嗚咽(おえつ、と読むんですよ。わかりますか))。海には、悲しい思い出が、くらげのように浮かんではプカプカ……。海は悲しいなあ。そういえば、筆者の友人で、海を見るたびに「ばかやろー」と叫ぶ広告代理店の人がいます。青春ものの映画かなにかにかぶれているところもきっとあるのでしょうが、やはり、その昔に海でなんかあったのだと推量できますな。へっへっへ。

さて、海ではどうすればモテモテか？　やはり海水パンツに凝るというのがいいだろう。競泳選手がはいているようなビキニタイプもいいが、やはり日本人ならふんどしだ。でもやはりふんどしは、困るかな？　いろいろと。ふんどしをするとフンをドシーンとしてしまいそうな感じがしていやな人もいるだろうから、それならば、海水パンツなんてどうでもいいことにして、ではここで、海の替え唄を歌うことにするぞ。いいかな。節は、アニメのムーミンのテーマソングだ。いっせーのせ、「ねえうーみ(ん)」。

ま、いっぱいお金を持っていって、かき氷とか、すいかとか、はちみつレモンとか、あんみつ白玉とかをギャルにおごりまくってあげて、エンジョイしてもらおうではないか。

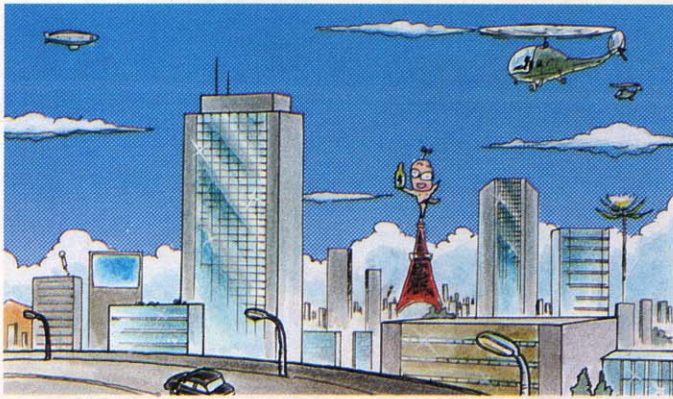
## 2 山に登って、森林浴を

山にぃ登れば水虫踏んだぁ、という唄が昔あったように、やはりリゾートといえば、山だ。高原。そういえば、タカハラくんというともだちがいたなあ。てなわけで、山の話題である。

山の話題といえば、やはり思い出されるのが、大日本印刷(株)の第2営業本部第1部第3課の福見敦雄さん(25歳)北海道レンタカー転覆事件である。ご紹介しよう。

5月の連休を高原で快適に過ごそうと思った福見さんは、北海道に向かわれました、おともだちと。そのおともだちの性別は定かではないんですけれども、そんなことはまあいいとして、彼はレンタカーを借りて、ルンルン気分で運転をしていらっしゃったそうです。そんで、ズにのってしまった彼は、4輪ドリフトーとか叫びながら、スピードが出たまま、ハンドルをギャー。すると、遠心力と向心力のいやらしい関係で、ちゃんと道をトレースせずに、ずるずると「谷底に落っこちちゃったんですよ（福見氏談そのまま）」

えー、よく命がありましたねえ、と聞いたところが、「その谷は、1メートルぐらいだったんですけどね(福見氏談そのまま)」。そんなもんは、谷とは言わんレンドルじゃ。車は小破、でも同乗者にはケガはなし。はあ、ケガの一てよかったね。その事故のあとJAFとか呼んでいろいろたいへんだったらしいんですけど、とりあえず、ご無事でなによりですわな。

こんな山での出来事を、あなたもこの夏経験してみましょう。お、やっぱしなくていいかな。したほうがいいか悪いかは、福見さんにみんなで聞いてみましょう。

## 3 都会人は、都会で！

海にも山にも行かない、オレは街で、都会で過ごすんだ、という人は、やっぱりデパートに行って涼みましょう。いつも話題に出てくる地下の食料品コーナーの試食はもちろんのこと、おもちゃ売り場でファミコンの最新ゲームで遊んだり、エレベーターガールのお姉さんとお話ししたり、など、娯楽性は豊富。

そういえば筆者は、高校生のとき悪友とちょっとしたカケをして楽しんだことがあった。手段はとりあえず選ばないという条件で、エレベーターガールのお姉さんをいかに笑わせるか、という競技である。短時間で笑わせたほうがもちろん勝利の美酒、じゃなくて美ジュースを飲めるわけである。その競技は人の少ない平日の午前中とかに行なうとよろしいかと思うが、高校生が平日の昼間にデパートにいるという不思議性はまあ、このさい考えないことにしましょう。いろいろ知恵をしぼりましたですよ。いきなり靴をぬぐ、とか、服を後ろ前に着て乗ってみる、とか、ポケットからいきなりおにぎりを取り出して食べるとか。たいていは、筆者が勝利を収めましたけれど。そんなことは自慢にならないって？　そうかなあ、かなり度胸がついちゃったりなんかして、いいと思ったんだけどなあ。

## 4 宇宙で銀河系気分を

やっぱり宇宙が最高さ！　いければだけれどね。無重力状態って体験してみたいもんだわ。重力のないところで屁をこいたら、屁はどうなるのでしょうか？　壁かなんかにへばりついてしまうのでしょうか。そんなことはさておき、じつは、無重力状態に近い状態は人工的に作ることができるんですよね、だれでも。

たとえば、自由落下してる途中。これは風圧はかかるけど、無重力みたいな感じなんだそうな。ただ、自由落下のその行き着く先はどうなるのかはしらんがの。

また、逆に水の中。これも水圧

うんぬんの問題はあるんだろうけど、おもりを体につけて沈んじまうと、無重力みたいになるそうな。そういえば、ちょっと前までは、宇宙飛行士の訓練の一環として、水中作業の訓練てなものがあったそうだ。あれ、今でもあるのかな。うーん、どうかな。では電話でアメリカ航空宇宙局に聞いてみよう。ジーコジーコジーコ、あーもしもし、おとーさんですかぁ（藤山寛美のまねで読もう）…………。あー、答えがない。誰も、出んわ。あー電話電話。わはははははははは(類似：ワハハ本舗)。

冗談はさておき、本当に宇宙でリゾートしたいなあという向きには、喫茶店“宇宙”とか、スナック“銀河”なんかを家の近所で探し出して、涼しく過ごすということなどもよろしいかと存じます。ゲームセンター“スペースファンタジー”なんていうのが見つかったら、それでもいいかもね。お金がなくてそーゆーのができないという人なら、ともだちからパズルゲームの銀河でも借りてじっくり遊んでみましょう。

つづく

## 5 鍾乳洞はひんやりと

夏のリゾートの意外な穴場は、こんなところなのかもしれませんのです。そうです、鍾乳洞。秋吉台とか、有名ですね。なんかきくところによると、沖縄にもあるらしいです。天井からぽたりぽたりと落ちていくしずくのなかの成分が長い年月をかけて、柱のようになっていく。科学的にいえば、炭酸石灰が水に溶けて、それがしずくとなって落ち、その下に石筍ができ、それが天井までとどくと、柱みたいになっちゃうというわけなのさ。ほほほっほっほ。表面がぬめぬめしてていいな。

ガウディの設計物のような空間にしばし心をおいていると、体の芯から冷え冷えしてくるよう。一生に一度は鍾乳洞にいき、ぬめぬめしたリゾート気分を十分にエンジョイしてみましょうではありませんか！

## 6 図書館は昔ながらだ

図書館って、けっこうすきなのである。話ができないとか、ものを食べちゃあいけないとか、いろんな拘束はあるにしろ、なんか図書館っていうのはとってもアカデミックな感じがして、ああ、自分の身を、いつもの俗世とはちがうところにおいているんだな、と、高級感がみなぎってきたりして。ん？ それは、しょっちゅう行ってないからで、いつもいっているような人からすれば、バカげた理論だってか？ バカげたなんて、アホぞうりだぞ（バカ➡アホに派生、げた➡ぞうりに派生）。いいの、そんな感じがするの。するったらするの。今でも。

しかし、図書館では、勉強しなかったなあ、ぜんぜん。小説読んでたりか、友だちとの待ち合わせの場所にしてたかの、どちらかでありました。みなさんは、図書館って入ったことよくあるですか？ けっこう、受付のオネーサンが美人だったりしませんか？ そんなことないですか。それは、ちょっと不幸かも。

## マヌーなテレホン

電話が、まだあまり普及していなかったころなんて、もうみんな想像できないと思うなあ。今、電話がない家庭っていうのは、ほとんどないらしいから。でも、今から25年前とかは、ない家が多かった。じつは、ウチもなかった、まだそのころ。

モノゴコロついたときから電話が当たり前だー、という年代のキミたちにとっては、電話のない生活なんていうものは、とうてい考えられないものだろうねぇ。

さてそういう電話なんだが、これ、ものすごく個性が出てしまうメディアなんだよね。話し方は、それこそ千差万別だ。あ、そうそうそう、Mマガ編集部にかかってくる読者からの質問電話なんだけど、なんか元気がない人が多いんだよな。緊張しているのかもしれないんだけれど、ぼそぼそと、しゃべる人がけっこう多いのら。今度は元気にしゃべろうね。

電話が嫌いな人はずっと苦手らしいんだけど、友だちとかと話すときはまた別問題らしいんだな、これが。いやほんと、電話ってへんねぇ。

みんな、あと何年かすると、きっと働きだすんだろうけど、そのとき一番先に見られてしまうのが、電話の応対なんだよな。いるんだよ、一流大学を出ましたみたいな肩書きっぽいものをお持ちのお方でも、取引先へ電話がかけられないつーのが。ほんと、これこそマヌーな感じ。電話はとりあえずは、言葉だけの勝負なんだから、そのボキャブラリーが少なければ、おのずと、勝負は不利になってしまう。慣れなのか、それとも性格なのか。とにかくマヌーな電話はやめようぜ、ベイビー。

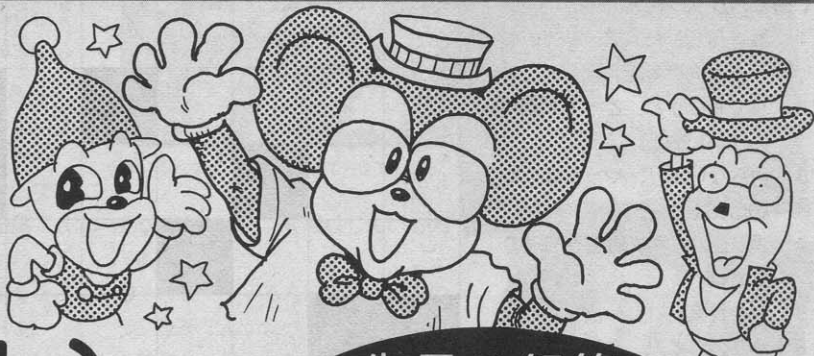
## 水のある風景

なんか今月のM通カラーページは、すこしばかりうさんくさいところがありましたので、最後にひとつ、お口なおしに、水のある風景をお届けいたしましょう。

では、左の絵をじーっと、まばたきもできるだけせずに、1分間見つめてください。いいですか、せーの。1分経った！ そんじゃあすぐ目を、白い紙などに移してみてください。そんで、その白い紙をぼけーっとみていると、なにか絵が見えてくるはずです。水のある風景が見えてきましたか？ あんまり目をぎょろぎょろさせてはいけませんよ。できるだけ目の玉を動かさないでこの実験をすることをおすすめします。

この実験でもし目が疲れてしまったら、今度はほんとうに、水辺にいってみましょよ。

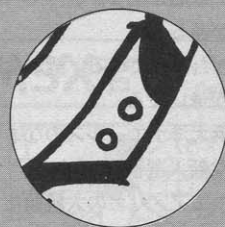
# Dark Side アブMSX通信!!

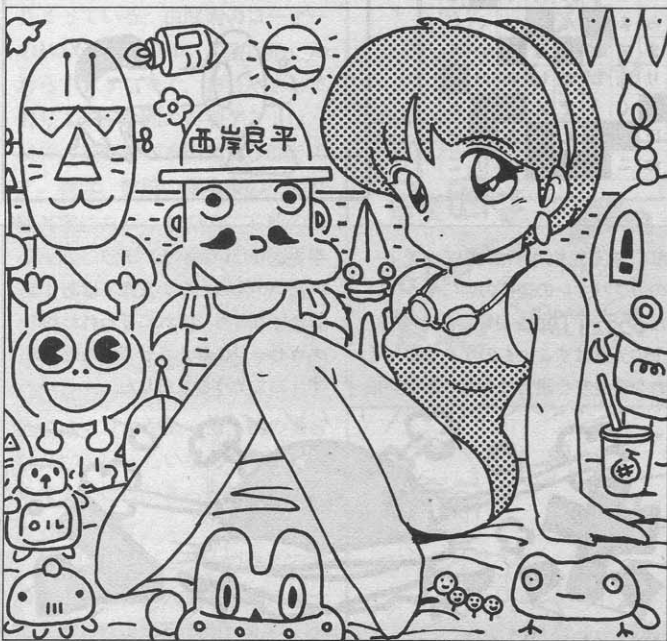
雑誌の原稿というものは、何人もの人が同時期書くわけであって、各ページ間の細かいところまでの打ち合わせは、そんなにできないことが多い。そんで、今ぐらいの時期は、たいていこういう書き出しで始めてしまうのだ。「さあ、夏休みも真っただ中……」。ついついみんな書いてしまうのよー。ほほほー。

## (同じとこさがし)

近ごろ考えるんだけれども、この同じとこさがしの正解の認識度ははたして、全読者のいかほどなのであろう。わかる人は、かなりむずかしい問題でも2、3分でわかってしまうみたいだし、わかんない人は、1時間取っ組み合いをしてもわかんないみたい。編集部にもいるんですよ、この問題がすごい苦手なのが。辛抱がないのか、ああこんなもんわかんなくても別に死ぬこたないわいと、逃避してしまうみたい。

どこが、違うのかしらん。すぐわかる人と、なっかなかわかんない人とは。こういうのを浅田八郎先生かだれかに心理的に解析してもらえば、性格が判断できるんでしょうな。

この絵を描いている桜玉吉先生は、うーんこのコーナーは苦しい苦しいと始終いっているわりには、けっこう楽しんで問題を考えているみたい。へんな人。と、こんなこと書くと、あとでまた怒られちゃうんだよな。黒のRX-7に乗ってるんだから、細かいこと気にしなくて、いいのにねぇ。

### 先月の解答

先月号はわりと簡単だったみたいで、非常にたくさんのおはがきをいただきました。ありがとやんした。正解は左に示したとおりです。ちょっと注意力の散漫なお方は、すいかの縞と、すいかのお化けの口を同じだと考えてしまったようです。数パーセントの誤答がありました。思うツボにはまってしまったようですな。はたはっは。そんなこんなで、おめでとうの方々はといえば、山梨県の網倉誠さんと、埼玉県の吉川陽子さん、の以上のお2人さまでした。おめでとう。図書券3,000円分をお送りいたします。待ってて。

今月はというと、これも簡単だーな。桜先生も、今回のはちょっと簡単すぎたかなと、おっしゃってました。どうでしょね!

# クロスワードパズル

いやあ、けっこうクロスワードパズルの難易度を調整するのはむずかしい。あんまりシャレがきついと……。

〈ヨコのカギ〉

1 最近復活した、アメリカのお子さま向け番組。
2 してもらうと、とっても気持ちがいいのだ。
3 やらないより、やったほうが○○だ。
4 2度目の事柄に対する感嘆のことば。
5 似た言葉。
6 ハリのこと。
7 谷真吉。
8 人形にお入れいたします、という宣伝で有名。
9 ○○と泣きくずれる。
10 赤点とって、こうなっちゃったらやだな。
11 お金を出して手に入れることの総称。
12 年に1回、京都の街をゆっくり行進したり、料理のベースになったりと、大忙し。
13 昔のサッカー。

〈タテのカギ〉

1 豊丸じゃなくて、おぼうさんなんですよ。
8 身体。
11 ○○ができてしまった。
14 ああ、悲しいなあ、○○○○なあ。
15 黙って見ていることだ。
16 女性の名前の1種。
17 東京のとある地名。山手線にこの駅名がある。
18 風が通る。
19 水がたまっている。鯉かなんかが泳いでる。
20 横浜大洋ホエールズのなまいきな新人選手。
21 かつてアメリカの大統領だった人。
22 男は○○○○、おかずは桃屋の花らっきょう。
23 ELO重ちょ……っていってもわからないと思うので、とある賭けごとということにしておきましょう。

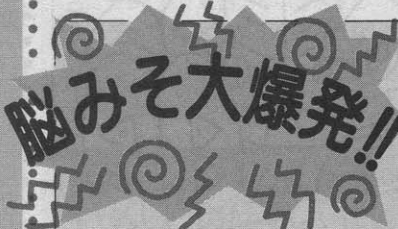
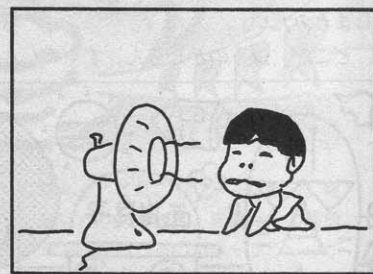
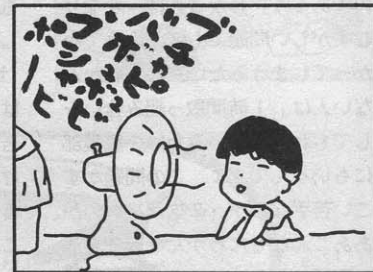
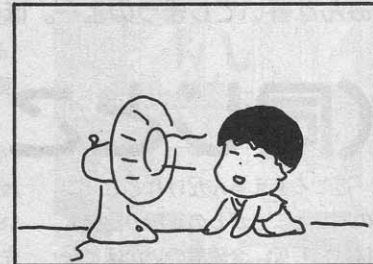
〈7月号の解答〉

あのう、7月号のこのコーナーの正解者は、残念ながらありませんでした。ちょっと出題に無理があったのでしょうか? いくつにも取ることのできるものが多すぎたのでしょう。今月は簡単ですよね。ご応募あれ。

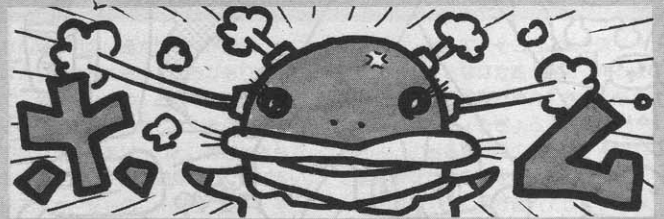
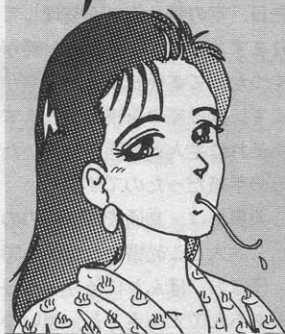
| ち | く | ち | く | ■ | た | ら | い |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| く | ら | ま | て | ん | ぐ | ■ | ち |
| ら | ま | ■ | ん | ■ | い | く | じ |
| ま | て | ど | ■ | ば | ■ | い | く |
| り | ん | ご | お | い | わ | け | ■ |
| ■ | ぐ | う | ぜ | ん | ■ | ■ | た |
| ほ | ■ | ■ | ん | ■ | み | ■ | ば |
| ね | こ | ■ | ■ | ■ | の | り | こ |

## のんきな父さん

第18974137回 桜玉吉

# 脳みそ大爆発!!

新コーナーも、2回目には古くなる、なんていう**ドドイツ**もありますように、ドドイツというのは、音名のドに国名が融合したものであります。それならばたとえば、レフランス、というのも考えられますね。音の響きも、いかにもフランス語っぽいですし。しかし、ファベルギーはいただけません、雰囲気的にも。**ミニッポン**というのも、政治堕落のために規模縮小化された日本の世界関係のようで困りものです。

困ったもんだといえば、この前、渋谷の高架下のところで、女性が運転しているマークII(だったと思うのだが)の助手席に**小堺一機**がいたのだ! あ、別に困らないか。別に困らないんだけれども、小誌のADである荒井清和は青山でシティーのカブリオレの後ろの席に乗っていた**あき竹城**を目撃したそうだ。その光景はすごいものがあるが、それを発見する眼力にもおしみない拍手を送りたい。パチパチ。

たいへんつたない文章ではありましたけれども、これにてわれわれのメッセージにかえさせていただきます。ごちそうさまでした。

そうめんとひやむぎは、どうちがうのかぁ。細いのがそうめんで、それよりちょっと太いのがひやむぎ、だと思うんですけど、やはりそうなのでしょうかね。どなたか詳しい人がいらっしゃったら、どうか迷える小羊にその真実を教えください。

ま、現実として、そうめんというものは目の前にあるわけですから、食べてみてしまえばいのです。で、この場をお借りしまして、全国2京人のそうめんマニアになりかわって、そうめんレポートをお届けすることにしたので、読んでくだされよ。

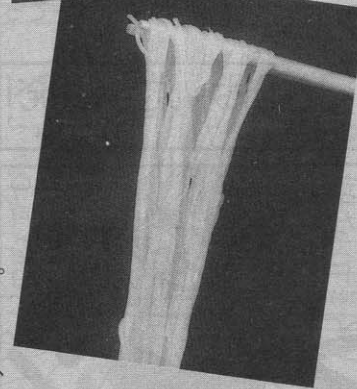
○揖保の糸……麺は細い。スーパーでもデパートでもどこででも売っているので、その認知度は高く、人気はナンバーワンといってもよい。味についても、まあ文句はない。

○三輪そうめん山本……これもメジャーな存在。三輪そうめん池利というのも聞いたことがあるし、三輪そうめんのあとに屋号をつけて、三輪そうめんグループを形成しているのであろうか？

○その他……いろんな種類があるので、全部なんか食べられません。

結論としてはいかなるそうめんを用いたとしても、要はそのゆで方、差し水のタイミングなどによる、いかにコシがあって水っぽくない麺とするか、という点に尽きるでしょう。そののちに、麺の太さ、そしてつゆの作り方、具はなにを用いるか、なんてことになるわけでしょう。ああ、腹へったにょー。

⬆いろんなそうめんを揃えてみました。

⬇どうせなら、器にも凝ってみたいぞ。

⬆ほらこんなにツヤツヤのピチピチじゃ。

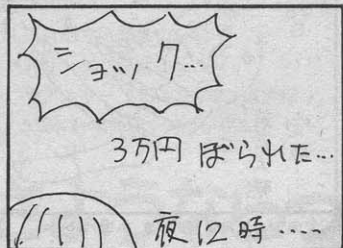
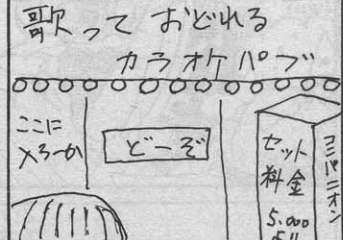
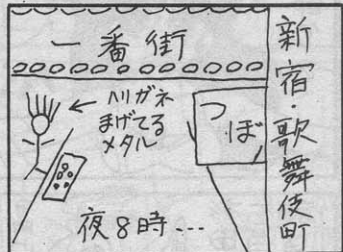
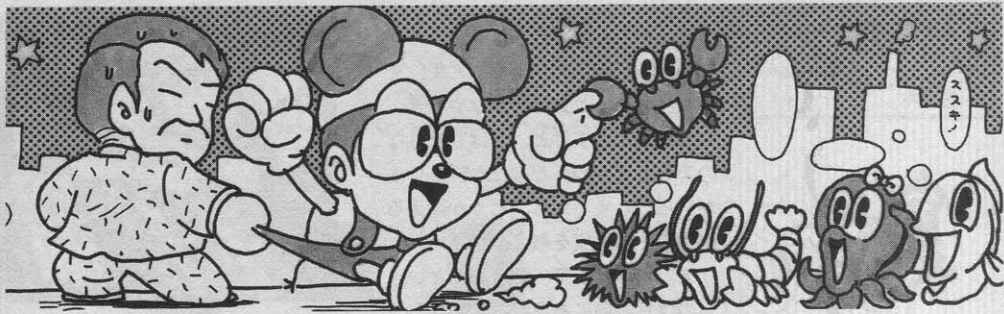
# MSX通信ザウルス

まだ性懲りもなく、存続させてしまっている、白魔術のコーナーのMSX通信ザウルスです。あいかわらず、3コマで、おじゃましております。今回の特別ゲストは、Mマガ編集部の本田文貴(28歳)です。彼は、弊誌の編集長の小島文隆と字はちがうものの、名前の読みが同じなので、偶然にも採用されてしまったという、わりと運のめぐりのいい人です。性格は温和なんですが、ちょっとむっつり○○○なところがあります。でも、人にはトリエがあって、彼の場合は、はて、いったいなんでしょう？今度までには、きっと考えつくことと思います。

あとは、レギュラーの作品ですね。MSX君は、人気絶好調になってきました。単行本化しましょう。

参議員くん　P.田中

MSX君⑤　小山俊介　プロデュース:J.珠玉

ショック!　J.本田

# 純粋なおたよりコーナー

とーなりーのっ、あーの娘の一っ、ひざはアザだらけーっ、つーくえーにっ、ぶーつけーてっ、いつもアザだらけーっ。

こよみちゃん危機一発！
③長月の変　さくらたまみ

次回 神無月の戦いをお楽しみに

**私の学校の校長先生は、草取りに命をかけている。（鳥取県　河野　秀樹）**

♨そうそう、小学校や中学校の校長先生って、いつも草取りしてる。それもだいたい白い手ぬぐい腰にぶらさげてさー、夏の暑い日なんかに窓の外からチョッキンチョッキン音が聞こえるなー、と思って見てみると、いるんだなおやじのような格好した校長が。

そういえば、江戸の江に守る江守依子は言語感覚がちょっとずれてることで有名ですが、爪を切ることを〝チョッキンチョッキン〟のひとことで済ませてしまうから驚いちゃいますね、ほんとに。

でも、もし江守依子に草取りをさせたら、それはそれは壮絶な光景になるでしょう。そんじょそこらの芝刈り機なんか使うよりよっぽど早いに違いない。なにしろ彼女の場合、何をするにも早い、速い。しゃべるのも食べるのも歩くのもトイレも、あっ、トイレは知らないけど、とにかくビューンって音をたてて物事を済ませていく。とても私はついていけませんです。ねっ、そうでしょ？　江守さん。あっ、あれ、さっきまでここにいたはずなのにい。まったくもう。

**のろまな編集者**

**淑女のページがなくなってしまうなんて悲しすぎます。私はプログラムの次に大好きなコーナーなのに……。やめないでください。これからもはがきを出しますから。やめるなら私に文通相手を見つけてからにして。そういえば、前に文通相手を探してた人には相手が見つかったのですか？（秋田県　安井　亜紀子）**

♨ほらほら、そうなんだよなあ。みんなそう。終わっちゃうとか、なくなっちゃうとか、そういうときになって初めて、あーん終わっちゃうの一ん、とかいわれても困ります。それは、編集さんとしてはとても〝困りんげ〟な状態といわざるを得ません。

それだったらねえ、もっと前からおたよりくださればよかったのにい。もう、ぷりぷり……なんてことは申しませんでげすよ。M通なんて、水面(みなも)に浮かぶ浮き草のような、ジプシー・ローズのような、あややちがったね、ジプシーのようなコーナーなんですから、そんなもんまた人気が出てくるっていうのだったら、またいつでも復帰しまっせー。

でもね、人生はね（また、人生訓話が始まったじょー)、失って初めて、その失ったものの大切さを感じるものなんですよ。ふふふふふふふふふ。ですからですね、女性の読者のみなさん、おたよりくださいね。で、これで終わり、と思うでしょ？　終わらないのよお、おほほほほほ。先日、なんかしりませんが、昼間にAMラジオなんか聞いておりますと、昼下がりの奥様向けの放送のなかで、こんなお話が出てまいりました。要約してみますと、こうです。

「先日、宅の押し入れを整理しておりますと、古いすすけた封筒がいくつか出てまいりました。懐かしくて、開けて中を読んでみますと、それは主人と文通をしていたころの手紙だったのです……」

この奥様は、文通での交際ののち、ご主人とご結婚されたそうです。ほほお、ほんとにそういうこともあるんですねえ、と、思いつつも、また担当ディレクターの創作文じゃないの、なんて俗世間の遺物のようなことも合わせて考えながら、ふんふんと、思ったのでした。いいなあ、って。ほほほ、まあいいや、屁一を一発こいて、寝よ。おやすみ。

**背中がすすけている田中パンチ**

**編集部の人たちは、ストレスなどの解消法はありますか？（兵庫県　福井　隆浩）**

♨そりゃーあんた、ゲームに決まってますがな。やっぱりストレス発散にゲームはうってつけだもんね。とくにアクションとかシューティングとか。バカの代名詞、ワシントン豊丸なんかその点毎日ストレス発散してますけどね。ちっとも仕事しないで。でもアイツにはストレスなんてものがあるのかなあ？　ねえ豊丸、あんたにストレスなんてあるの？「何それ」。やっぱし。あの人に〝ストレス〟なんていってもわかんないですよ。

バカだから。あんなやつのことはほっといて、ほかの人たちのストレス発散の方法を聞いてみましょう。ねえ菅沢さん、あんたはなにして発散している。「フフフフ」。わかった。もういいよ。「まだなにも言ってないじゃないの！」。それじゃあなにさ。「口では言えないこと」。そうだと思いましたよ。で、それってなーに？　「洗濯」。……うそつき。

**23区内で部屋が広くて風呂付きで家賃が9万円くらいのところを探してる最近家に帰ってない編集者**

**この前、彼女が「ええもん作ったから家に来て」っていうから行ったら、彼氏作っとった。**

**（兵庫県　松尾　知浩）**

♨ 聞くも涙、語るも涙のストーリー、ってやつですね。それにしてもその女って、スッッッッゲェ性格悪いよなあー。あ、ひらがなとカタカナが混じってしまいましたが、気にしないでくださいまし。

キミは……、15歳かあ。恋とか愛とかに悩みはじめる時期ですね。そのようなツラく苦しい経験を幾度も重ねることによって、だんだん酸いも甘いも知っていくんですよ。だからいろいろトライしてみるといいですよ。たとえば花火大会に気に入ったギャル（死語）を誘って、その夜限りのアバンチュールをエンジョイするもよし、気の合ったフレンズと海にキャンプに行き、意中のギャル（死語）のために用意したワインクーラーを差し出し、いいムードになったところを見計らってツーショットを決め込み、浜辺でよろしくやる（死語）のもまたよろこばしからずや。

まだ文は続いてるけど、とりあえず段落がえいたしました。あしからず。うーん、高校時代は一番楽しいシーズンですからねえ。なんでもできるような気がしますよねえ。ラブリーなギャル（死語）にアタックするときなんざ、フラれたときのことなんか、これっぽっちも考えないもんね。そいでもっていざモーションかけると、どういうわけかうまくいくんだよね。女子バレー部のキャプテンと自転車ふたり乗りしてブイーンとシーサイドロードを走ったり。あー、懐かしーなあ。そんなことはどうでもいいですね。もうやめます。

とにかく私がいいたいのは、そんな女のことなんか早く忘れて、新しいラヴ（"う"に濁点で表記すると、ちょっとエッチね）をはぐくんでいただきたいと。かように思うわけです。わかったかな？

ただし、高校卒業後にクラス会だの同窓会なんかがあるときに、「あの人ねえ、いろんな人とつきあってたんだって。ゲー！」というような陰口を叩かれないようにしましょうね。同じクラスにならなかったギャル（死語）のなかには、キミの結婚相手がいるかもしれないからね。うーむ、書きすぎたな。

**あっち方面で忙しい編集者**

**カゼをひいたので薬ください。苦いのはイヤです。カプセルもやだなぁー。粉もいやです。だって口中に残ってしまうし、飲みにくいから。液体のものは見るだけで気持ち悪くなる。もちろん注射はダメ!!　やっぱり錠剤ですね。　（新潟県　佐藤　勝範）**

♨ そうかなぁ。私は錠剤とかカプセルって苦手だな。タイミングよく飲み込むことができないんだよね。だから水はたくさん飲んでるのに、薬は口の中に残ってやんの。でさ、カプセルが溶けて中の薬が出てきたりすると、これがまた苦いの苦くないの苦いの苦いの苦いのって、恐ろしく苦い！　糖衣錠になってる錠剤も、まわりの甘い部分がすっかりなくなっちゃうしね。ほんとに苦労します、薬飲むってときは。でも、注射するのって怖いけどわくわくするのはなぜ？

**いつも長袖の編集者**

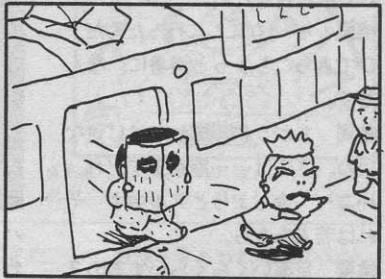
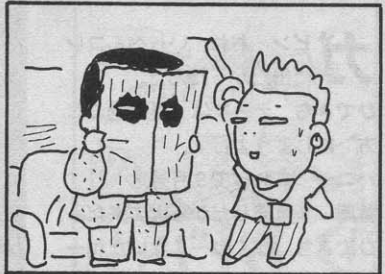
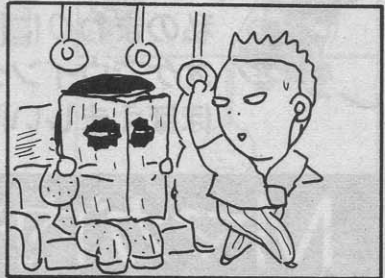
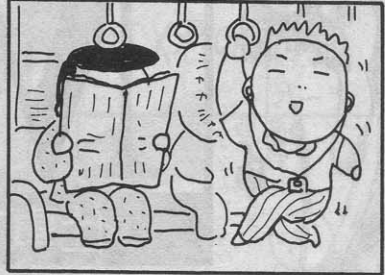
**早く16歳になってめんきょを取ってバイクに乗りたい。（宮城県　泉　裕一）**

♨ おー、バイクねバイク。なんて、タイムリーな話題！

実は最近、編集部では、バイクがはやっているのである。といっても2人だけど。まず、中古のNSR50をロンドンが買い、それにつられてもろが卓ことガスコン金矢が新車のCBR250Rを購入。「昔はこれでもローリング族と呼ばれていて、峠を毎日のように攻めに行ったものですよ（金矢八十男、36歳）」とは言っていないけど、ガスコンは以前バイクを5台も持っていたというほどだから、よほどのバイク好きに違いない。納車1日目にして100キロ走っちゃうし、バイクで編集部来てるのに徹夜している日は減らないし、フルプロテクターの黒ずくめの革ツナギを着て来てみんなを驚かせるし、そのツナギの中に5万円（聖徳太子のでかいヤツ。3年前だから時価50万円くらい。うそ）が見つかって喜んでるしと、話題に事欠きません。ロンドンは速度超過で青キップきられてるしなあ。馬鹿だなあ。

**反則金1万2千円をどうやって払おうかと思案しているいつも財政ピンチな編集者**

のんきな父さん

第18974138回　桜玉吉

私、最近困っていることがあるんです。あのね、まつ毛がやたらと抜けるんですよー。でね、目の中に入っちゃって、さらに目とコンタクトレンズの間にはさまったりすると、もーたいへん。「生えかわる季節なんじゃないの？」なんて言う人もいますが、そんなことがあっていいんだろうか？　疑問だっ。

抜け落ちるまつ毛を見ながら、おたよりをお待ちしています。

〈あて先〉

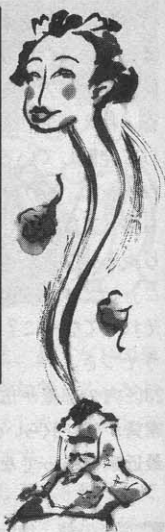
**〒107-24**
**東京都港区南青山6-11-1**
**スリーエフ南青山ビル**
**㈱アスキー　MSXマガジン編集部**
**MSX科学衛星シンポジウム係**

# 素直な心でさようならっ

でも、だから恋愛はやめられない！

# MSXよ！

仕事すっぽかしまくりの16ページ(うそ)

**私のまわりには、どういうわけか幸せな人たちがいっぱいだ。カラオケでウインクを熱唱する人や3日連続で肥後ばっ天に行く人など、ほほえましい限りだ。まあ、私もかなり幸せな人ですけどね。ふふ。**

## Mマガ内部事情

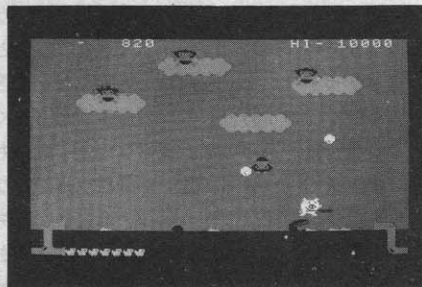
**ガビン**　おれ、いっぺんコレに出たかったんだ。
**ひできち**　テーマは〝夏の過ごし方〟にしようよ。
**ハニー**　これって9月号？
**首周**　8月売りだから大丈夫だよ。
**ひできち**　ぼくねーこないだねー軽井沢に行ったの。
**桃栗**　ちー。なにしに行ったんだ？
**ひできち**　ちょっと避暑に、なんちて。
**首周**　ちがうね。それだけじゃないね。さては……南京玉すだれ。
**ハニー**　今ちょっとアル中！　それは若人あきら。
**桃栗**　目薬いくらくらいするの？
**ハニー**　目薬するとき、いっつも的をはずしてしまうの。
**ひできち**　ハニーだけだよ。化粧落ちるよ、そんなことしてると。
**首周**　目薬ってよく女の子のビールにタチッと入れなかった？
**ハニー**　や〜ん、だれかミーのグラスに仕掛けてくれないかしらん。
**ひできち**　（いきなり目薬をさすハニーを見ながら）バカじゃねーの、コイツ。なんちて。
**首周**　↑しつこいよ。
**桃栗**　（林の原稿に見とれている）
**ハニー**　うちのMSXで、ひできちくんにもらった『田代まさしのプリンセスがいっぱい』ができないのよん。
**ひできち**　ディスクを差すところないの？　いったいいつの時代のMSXなんだよ。
**ハニー**　ノー、ミーのにはないのれ〜す。
**ひできち**　ばーっかじゃねーの！
**桃栗**　最近あたし、さえてないと思わない？　大人になったのかな。
**首周**　おっぱいはもう大人だよね。
**ハニー**　おれもおれも。
**ひできち**　うそつくんじゃねーよ！

## 嗚呼うるわしのゲームちゃん

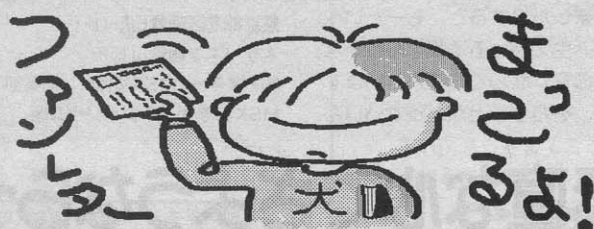
新コーナーが始まりますの。このコーナーは毎月編集部のピープルに登場してもらい、その人の思い出のゲームについて語ってもらうというコーナーです。キミの知っている最近のゲームから、まだMSXが世の中に現われた当時に発売された、読者の半分以上は知らないと思われるゲームがぞくぞくと登場するのです。

このコーナーのトータルコーディネーターは、知る人ぞ知るHAL研究所の『ドラゴンアタック』が超得意な砂車牛吉と、『RETRO-MSX』の担当でもあり、MSXソフド事典の異名をとるフォーマット林です。このふたりにかかっちゃ、MSXゲーム史では右に出るものがいないとまで言われているのだ(表現がヘンだな)。

さらに、紹介したゲームはプレゼントしてくれるというのだからすごい。あまりのスゴさに目ん玉飛び出て、拾うのに苦労しても知らないからな。覚悟しておけよ。

あと、取り上げてほしいゲームがあったら送ってね。次号に期待しろ！

◀もう伝説と化してしまったゲーム『ぶた丸パンツ』は来月紹介するぞ。

今月の一口メモ
●私はよく夜中に歩いて帰るんですけど、公園の木の上のほうとか茂みとかにヘンなおじさんがいて困っています。また何もされていませんけどなんだか心配です。どうすればよいでしょうか（菅沢美佐子・コンパニオン）

今月の伝言板
●イラストレーターの城戸房子さん　あなたの家の電話が止められてしまっているうえに編集部への連絡がなくて困っています　ほんとに困っています　これを読みましたら、連絡ください　待ってるから（田川実・飼い犬）

夏休みなんて、私には関係ないの。もう冬休みを期待してたりして。まいったね。

## デザインの心は母心押せば命の泉アキ

「いつも『MSXよ！』楽しく読んでいます。僕はとくに泉アキのコーナーのわけのわからなさが大好きです。ところでいつも星飛雄馬やオバQを描いているイラストレーターはいったいどんな人ですか。教えてください」、というおはがきをいただきましたごちそうさまなので、今月はいつもイラストを描いているこんちゃんを紹介しよう。そうしよう!!

こんちゃんは背が高くて金髪で青い目で、でも足が小さい桃から生まれたかぐや姫のような、チーズおかきの上に小魚が乗っている『こざかなパワー』と『飲むゼリー』が大好物で、ついでに恋人募集中の、ムーミンに出てくるスナフキンに似た、ちょっとお茶目でキュートな女性。

星飛雄馬の似顔絵を描かせたら右に出るものはいないけど左に出るものはいるかもしれないというスゴイ特技を持っている。そんなこんちゃんにハゲマシのお便りをっ!!

こんなもんでいかがでしょうか？

## Mマガ編集部の今日の動き

じつはここに『ポンちゃんのニューヨークレポート』なるコーナーが入る予定でしたが、今井美保先生が風邪で寝込んでしまい、急きょこのようなコーナーになってしまいました。いや～ん。なんだか声が出ないとか、セキが止まらないみたいです。そんなときは、あぶったネギを首にまいて寝るといいんですよ。わかった？

ところで今日は原稿の締め切り日なんですよ。私の横には椅子を3つ並べて眠っているガスコン金矢がいます。ちなみに北まくらです。あとはいつも出社が早いLEOとフォーマット林が忙しそうに仕事のようなものに取り組んでいます。あとの人はまだきてません。これでいいんでしょうか？　まあ、これがいつもの風景です。うーむ。

## 今月の西川峰子

うーん、なにをあげようかなと考えたんですけど、とりあえず今月はなし！　ということで。申しわけない。本当に申しわけない。だって、だれもなんにもプレゼントしてくれないんだもん。まいったね。が、しかし。来月はこれまで以上にパワフルかつビューティフルなものを用意してようと企んでおりますので、期待してください。読者あってのMSXよ！　そしてMSXマガジンです。いやほんと。

ところで、どうしてプレゼントのコーナーが"西川峰子"なのか？という質問をされるんですが、これは内緒です。まあ、いいじゃないの、そんなこと。あーあ。

## 天使のGペンコーナー

⬆おなじみ静岡県の戸塚ぎーちくんの作品だ。みんなも彼に負けないでくれい!!

## ポヨーン 復活!! おやつの時間

先月でおしまいになってしまったこのコーナーであるが、なんと復活してしまったのだ。まいった。

というわけで今月は山口県徳山市の岡本欣也さんが送ってくれた『月でひろった卵』をご紹介いたしましょう。じつは編集部あてに実物を送ってくれたんですよ。で、食べた感じですけど、うまいっ!!本当においしかった。たしかにネーミングはシュールですが、ケーキの中に隠されたカスタードクリームと栗(これがすっげーヘン)の奏でるハーモニーが口の中で広がるのですよ。なんて大げさに書くとマズいようにとられるかもしれないけど、マジでおいしかったよ。

ほんとは写真も載せたかったんだけど誌面の都合で……、ごめんなさいね、岡本さん。

ごていねいに実物を送ってくれたお礼に、好きなソフト送るから待っててねー。

## 貯金しよう

それは突然やってきた。今までの理想や将来の夢を白紙の状態にしてしまった。とはいってもこれはかなしいことではないのだ。逆にとてもうれしいことであり、喜ばしいことでもある。半年のもあいだズーッとささやいていた言葉もすでに色あせてしまい、それ以上の力強さをもった言葉の向かう方向も全然違う。なさけなさやうしろめたさもあるけどね。横で中村ジャムが「またおのろけかー。ちっ」というような冷やかな表情で私を見ているけど、気にしないよ～ん。ぴろぴろ。菅沢も色気をふりまいてないで早く結婚しちゃえよ！

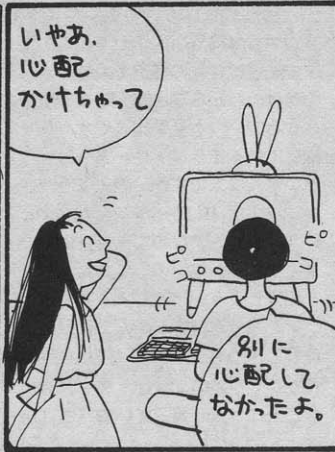
あて先
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル　㈱アスキー
MSXマガジン編集部　MSXよ！　釣り堀係

今月のポンコちゃんはなにかな？　今現在なんにもできてないけど

# 愛しのポンコちゃん

## ニューヨークに住みたい!!

今井美保

※この物語はフィクションです。

N.Y.のDISCOやCLUBなどのおもしろい店は
みーんな危険な場所にあるの。アルファベットAv.とか

ポンコのミニミニN.Y.ルポ
ONE WAY
2 AV.
情けない顔
チャウチャウ
ほとんど
みんな
Tシャツに短パン
アフガンハウンド
シベリアンハスキー
みーんな
でかい犬
つれて
歩いてる

向こうの男の人は女の子に
やさしいので、BARとかで
お酒をおごってもらえる。
Hi!
ア、アイキャント
スピーク
イングリッシュ!!
ひー
しかし会話が困難。

帰り、空港まで乗った
TAXIのおじさんが
変で
CAN I PLAY
A MUSIC?
といったかわかんないけど
音楽かけてもいいか?ときかれたので
OK!

.....
ガムラン

FUCK YOU!!
こ…
こわい…

…と思ったらJFK空港で別れる時
HAVE A
NICE TRIP!!
BYE
BYE!!
ちょっと
小さかった
イエロー
キャブ
って、叫んでくれた。

今度行ったら
「YOU. TOO」って
言おう。
HAVE A NICE DAY!
YOU. TOO!
道をきいた
ポリスマン

あーでももう
1ヵ月以上前の
話なのね
信じらんない

向こうの
TVゲーム状況って
どうなの?
それ!
私も調べ
ようと思ったん
すけどね

マンハッタンて
子供があまり
いないのよ
とくに
ダウン
タウンは
ピュン
ピュン
アーケードゲームは
チャイニーズの大人が
連日むらがっていた。

ところで
私はと
いうと

あいかわらず
テトリスやってるんですが
これっ!
秘録
首斬り館
キャーッ!!

あー
こわい

プレゼントがほしい人は、希望の品を明記の上、MSXマガジン編集部『ポンコちゃんちょうだい』係まで送ってくださいね。待ってまーす。

# 鹿野司の 人工知能うんちく話

## 第7話　パターン認識の巻

人間なら友達の顔は覚えているし、その人がヒゲをはやしたって、すぐ、その人だってわかるよね。でも、コンピュータってそういうことがニガ手みたい。最近になってコンピュータを使ったパターン認識が話題になっているけど、いったい、どういうものなんだろうか。

### 応用範囲が広い、パターン認識技術

こうして何にも考えずにぼーっとしていても、ぼくたちの脳ってのは、じつは膨大な量の情報処理をこなしているもんだ。鼓膜を震わす空気の振動や、視神経に届くさまざまな波長の光、全身の触覚、鼻や口内を刺激する化学物質などなど、脳は片時も休まず膨大な量の情報を受け取って処理している。

それも、その膨大な情報を右から左へだーっと流しっぱなしにしているわけでなくて、常にモニターしながら、必要なものとそうでないものを瞬間的に振り分けているんだよね。

だからたとえば、喫茶店の中のようにザワついて、BGMなんかもかかっているノイジーな環境でも、うしろの席に座った女子高生が、『バスター・マシン』の話なんかしていると、瞬間的にそれを察知して、聞き耳をたてることだってできちゃうわけだ。

喫茶店の内部に満ち満ちている雑多な音は、物理的にみればたんなる空気の波だ。もちろん鼓膜の震えも、そういう空気の波を重ね合わせた、一連の振動にすぎないんだよね。

それなのに、ぼくたちはその振動の重ね合わせの中から、瞬間的に自分の興味のあるものだけをよりわけて、意味を読み取ることができる。これって、やっぱりものすごいことだ。

この情報処理というのは、たんにセンサーの感度ということではなくて、かなり水準の高い、知的な情報処理だ。その証拠に騒音が大きくなったり、聞きたい声が小さくなって聞き取りにくくなるというのは、音が聞き取りにくくなるんじゃない。よく注意すればわかると思うけど、本当は意味が把握できなくなっているんだよね。

もし、耳のセンサーとして能力以下の音だから聞こえないっていうんなら、あるときを境に何も聞こえなくなるはずだ。ところが聞こえるか聞こえないかの境の状態っていうのは、何かわかるような気がするのにわからないというような、まどろっこしい感じになる。

逆に、電車の騒音の中で韓国の人の会話なんかを聞くと、日本語じゃないんだけど、部分的に日本語のように聞こえてしまって、妙な感じがすることがあるよね。

同じような現象は、視覚でも起きることがある。たとえば、だんだん暗くなってくると、あるところを境にいきなり全部見えなくなっちゃうわけじゃなくて、一生懸命見ようとすると、それが見える段階というのがある。こういうときって、無いものまで見えちゃったりするんだよね。

幽霊の正体見たり枯れ尾花なんて言葉があるけど、暗くなってくると道路標識とか木が、人間の姿に見えちゃうことがある。

こういうことが起きるのは、たぶん脳の中に、光や音の情報が入ってきたとき、それを解釈する何かを当てはめているからじゃないだろうか。外からの情報と、脳の中にある情報を、絵あわせのように照合して、情報が部分的なものでしかなくても、なんとか全体を再現しようとしているわけだ。

同じような現象は、耳の遠くなったお年寄りなんかにもある。

よく、歳をとると、耳の遠いフリをする人がいるって話があるよね。ふだんはなにも聞こえないみたいなのに、なぜか悪口だけ聞こえて怒ったりするんで、あれはフリだってわけ。

だけど、じつはそれって本当に悪口しか聞こえないケースが多い。

聴力が低下すると、耳に音がとどいても、それを解釈することがすごく難しくなる。だから、まったく予想のできない話題を話しかけられても、何を言っているのか受け取ることが難しい。

ところが、悪口に関しては、耳

が遠くなってしまったことも手伝って、いつも何か言われているんじゃないかと待ち受けてるもんだから、ちゃんと聞こえてしまうわけだ。

こういう、音を聞いたり、ものを見たりという情報処理は、パターン認識と呼ばれている。

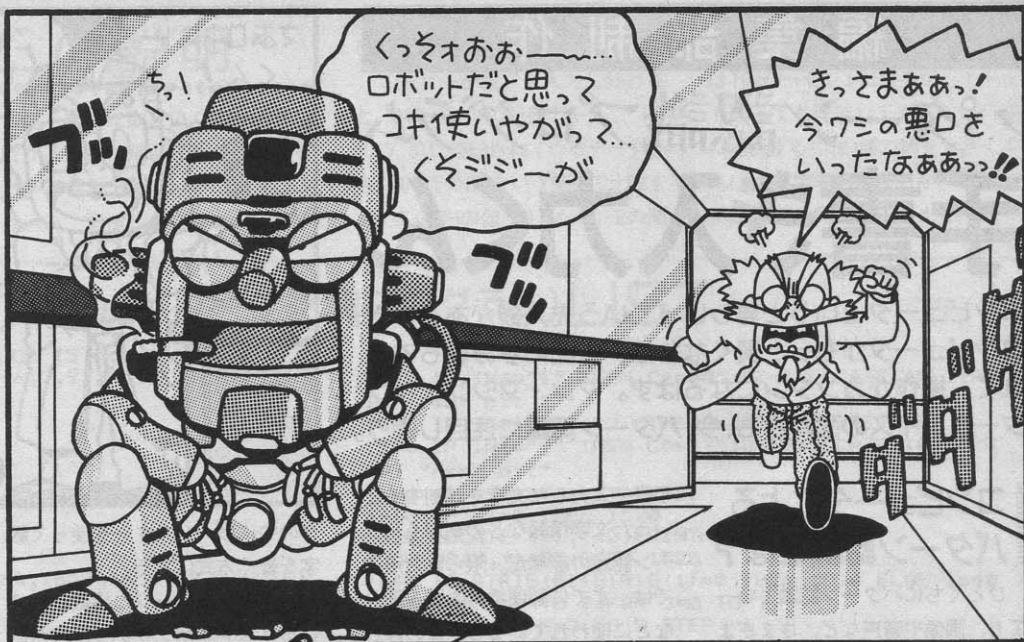
これって、たぶん、脳の中でも、けっこう処理能力を必要とする部分なんじゃないかな。

そういえば、騒音の多い都会に住んでいると、たまに田舎に行くと妙に心が落ちつくってことがあるよね。田舎っていうのはなんといっても、音が優しい。せいぜい小鳥のさえずりとか、風などの自然の音だけで、耳障りな音はほとんどない。ところが町中では、ごごごとか、ぶぶぶ、きーんなんて音がいつも何かしら聞こえてくる。だから、脳はこういったノイズをカットする作業を休みなく強いられていることになる。田舎にはそれがないから、心が安らぐんだと思うな。

まあ、脳にとってもこれだけ大変な作業だから、コンピュータにこれをやらせようと思ったら、一筋縄ではいかないことは間違いない。だけど、これが完璧にこなせるようになったら、ものすごく役に立つことも確かなんだよね。

たとえば、音声タイプライターとか、ロボットの目、手書き情報や印刷情報を自動的にコンピュータに取り込む……なんて具合にマン・マシン・インターフェイスとか、モニタリング(監視、検査、仕分けなど)、知能ロボットなどに無限の応用範囲を持っている。すでにあるものとしては、郵便番号の自動読み取りなどがあるね。

パターン認識を行なうには、いろいろなアプローチの方法がある。

古くからあるのは、人工知能的なアプローチで、これは目的の情報から特徴を抽出して、それと自分の記憶の中にある情報とのパターン・マッチングを行なう方法だ。

ただ、この方法は現在、わりとカベにぶち当たっている段階といっていいかもしれない。もちろん、昔よりも処理能力はある程度上がってはいるけど、それはハードウエアの水準が上がっただけで、ソフトウエア的に画期的に進んだってことはないんだよね。

代わって、最近はニューラル・ネットワークによるパターン認識っていうのがクローズアップされてきた。これは、脳の神経のモデルを使って、認識するものを何度も見せて、だんだん覚えさせていくっていう方法だ。

ニューラル・ネットを使うと、文字認識とか、これまでの人工知能的なアプローチではかなり苦労したことを安々とやってのけることができる。だから、最近はパターン認識的な作業は、人工知能よりもニューラル・ネットのほうが向いていると考えられている。

ただ、ニューラル・ネットをパターン認識用に動作させる条件が完全に解明されているわけではないので、はたしてどんなことまでできるのかは、まだよくわかっていない。また、三段論法的な計算はニューラル・ネットでは難しいので、使える人工知能システムを作るには、たぶん両方を組み合わせることが必要になるだろう。

ところでパターン認識っていうのは、実用志向の研究では音声とか画像、文字のようなものが多いけど、本当はもっといろいろなものも含めることができるんだよね。

要はある現象を、別のあらかじめ想定された概念に対応づけることさえできれば、パターン認識といえる。そう考えると、人間っていうのは、けっこう不思議で多様なパターン認識能力を持っているんじゃないかと思うんだよね。

たとえば、人相判断だとか占いとか、株の予想なんていうのも、このパターン認識的な部分がけっこうあるんじゃないだろうか。

もちろん、科学的にいったら、こういったものって、すべてまやかしにすぎない。だけど、それでも達人の域に達した人っていうのは、少ない情報からかなり確実な予想をやってのけることができる。

それは凡人にはわからないけど、一種のパターン認識処理をしているんじゃないかと思うんだよね。

たとえば、人相判断というのは、ホクロの位置がどこだからどうだとか、そういうレベルではまったく根拠がないと思うけど、顔を見てどんな性格かってのは、ある程度わかると思う。目つきとか顔つき、あるいは姿勢のようなものって、その人の人生を表わしている部分というのは必ずあるからね。

ヤクザとマル暴警官っていうのは、外見からはまったく区別がつかないなんていうけど、こういう人たちって、たぶんいつも怖い顔をしているんだと思う。そして、ある顔をずっと作っているということは、顔の表情筋のうちの特定の部分をいつも緊張させているわけで、そこの筋肉が発達して、おのずと顔つきも変わるはずだ。

こういう微妙な差異というのは、誰にでも見分けられるというものではないかもしれないけど、注意深く興味を持ってたくさん見ていると、だんだん違いが見分けられるようになる。だから顔の肉付きのパターンの違いによって、ああいう顔はだいたいこういった性格じゃないか、こういう生き方をしてるんじゃないかという予想がつくようになると思うんだよね。

将来、パターン認識の本質の部分がもっとわかるようになれば、いわゆる霊感に属する部分までコンピュータに持たせられる時代がくるかもしれないね。

# 編集部制作

# パターン認識プログラム
# 手書き入力くん

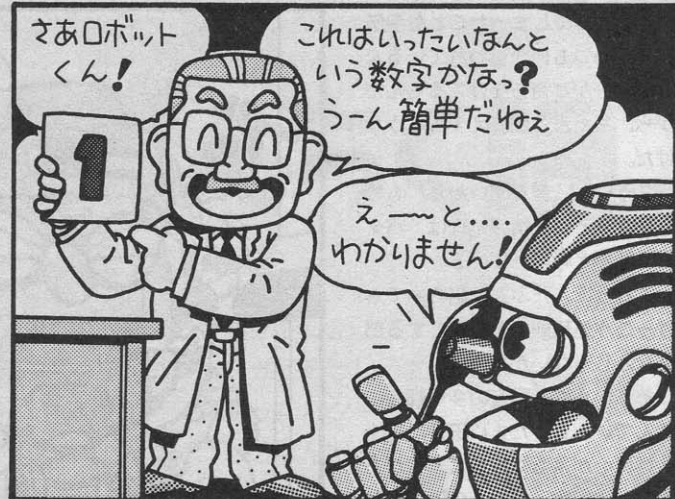
**コンピュータというと難しいっていう先入観があるけど、コンピュータがもっと賢くなれば、人間に歩み寄ってくれて、操作がカンタンになるはず。マン・マシン・インターフェイスの面からも、今、パターン認識に注目しよう。**

## コンピュータによるパターン認識とは?

ひとくちにパターン認識といっても、画像や音声など、さまざまな分野での応用が考えられる。

たとえば、音声のパターン認識ならば、人間の声でコンピュータに命令したり、文章を書いたりできるようになる。すでに、音声入力のワープロなどは試験的にはあるらしい。この音声入力のワープロが実用レベルで普及したら、ひとりひとりが口述筆記してくれる、自分の秘書を持つようなもんだ。

また、画像のパターン認識は、コンピュータが目を持つということ。紙に書いた文字や、印刷物の文字、それに専用のタブレットに手書き入力した文字を判別するといった文字情報などの判別もパターン認識の範疇だ。限られた用途では、すでに郵便番号の読み取りなどに使われているし、このほどキヤノンから、手書き文字入力の〝AIノート〞、三洋電機からは、同じく手書き文字入力の電子手帳、〝EN-1〞が発売された。どちらも、液晶画面のタッチパネルの上に付属のペンで手書き入力する方式だ。

さて、そこでMSX2を使ってパターン認識に挑戦してみよう。といっても、カンタンなBASICプログラムでこれを実践するのは、かなり難しい。とりあえず、認識できるのは0から9までの数字のみ、ハードウエアを使った手書き入力は無理なので、画面に表示されたワクの中にカーソルキーを使って数字を書く方式にする。

まず、右のページに掲載されているリストをサクサクっと打ち込んでくれ。そんでもって、ディスクにセーブする。このプログラムは、MSX2用だ。それとデータの保存や読み込みにディスクを使用するので、DISK BASICじゃないと動作しないので注意。

プログラムをRUNすると、

1:実験
2:セーブ
3:ロード
4:初期化
5:グラフ

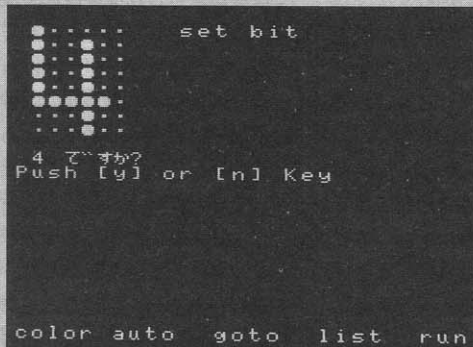
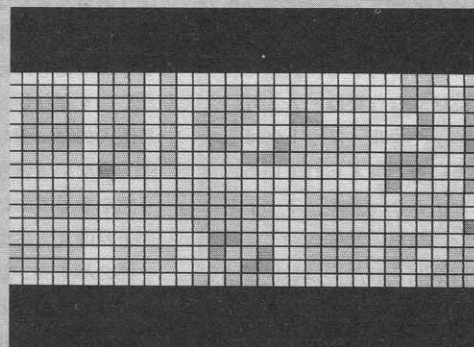
と表示されるので、番号で選択してほしい。はじめは、何もデータを持っていないので、1番の実験を選ぶことになる。

ここで、画面に表示されたワクの中の点をカーソルキーで移動させ、スペースキーで決定しながら、0から9までの数字を書くわけだ。ドットのセット、リセットの切り替えは、キーボードの[1]キーでセット、[2]キーでリセットだ。数字を書き終えたら、リターンキーを押す。データが何もなければ、コンピュータは「わかりません」と答えるので、正しい答えを教えてあげてほしい。

たとえば、同じ〝1〞という数字でも、〝*1*〞と書く人もいれば、〝1〞と書く人もいる。また、画面の真ん中に書く人もいれば、端っこに書く人もいるでしょ。コンピュータは、それぞれ数字を書く人のクセだとか、〝1〞という数字は、だいたい、こういうパターンだな、ってことを覚えていく。

ある程度、コンピュータが確信を持つと、「1ですか?」と聞いてくるようになる。答えが正しければ〝Y〞、間違っていれば〝N〞を入力し、正しい答えを入力する。これを繰り返すことによって、コンピュータは認識率を高めていくわけだ。

コンピュータの内部で、どのように数字を覚えているかは、5番の〝グラフ〞を選択すると、見ることができる。

## MSXが手書き数字を判別する!

⬆人によって、それぞれ数字の書き方も違うけど、ちゃんとコンピュータに覚え込ませれば判断してくれるようになるぞ。

⬆このプログラムの場合、数字のパターンは、数字を構成する各ドットの使用確率によって判断しているのだ。

## プログラムの説明

このプログラムでは数字の認識に配列を利用している。

数字を書くワクは、6ドット×8ドットの点で構成されている。これを配列に取り込んでいるわけだが、現在、画面に書かれている数字のパターンは、MP (6,7)に取り込み、記憶している0から9までの数字のパターンデータは、PT(6,7,9)に格納されている。

ユーザーが数字を入力し終わると、MP (6,7)の配列データと、PT(6,7,9)に格納されているデータとを1400行のCHという変数で比較する。このCHの値が0.8から1.2の間なら、MSXは数字を認識する。このCHの値を1.0にすれば、正解率は100パーセントになるが、1ドット違っても認識してくれない。逆に認識するCHの値の幅を大きくすれば、認識率は高まるが、同時に不正解率も高まってしまう。

## 手書き入力くん(パターン認識プログラム)LIST

```
1000 SCREEN1:WIDTH 30:COLOR 15,0,0:DEFSNG A-Z
1010 DEFINT I,J,K:DIM PT(6,7,9),MP(6,7),C(17)
1020 GOSUB 2030
1030 PRINT
1040 PRINT"1.し゛っけん"
1050 PRINT"2.セーフ゛"
1060 PRINT"3.ロート゛"
1070 PRINT"4.しょきか"
1080 PRINT"5.ク゛ラフ"
1090 INPUT II
1100 ON II GOSUB 1120,1780,1850,1650,1920:GOTO1
030
1110 ' し゛っけん
1120 GOSUB 1460
1130 GOSUB 1360
1140 IF H=10 THEN 1210
1150 LOCATE 0,11:PRINT H"て゛すか?"
1160 PRINT "Push [y] or [n] Key"
1170 A$=INKEY$:IF A$="y" THEN RETURN
1180 IF A$="y" THEN 1120
1190 IF A$="n" THEN 1240
1200 GOTO 1170
1210 BEEP:LOCATE 0,11:PRINT"わかりません"
1220 INPUT"こたえ を おしえて!";H2
1230 AS=0:GOSUB 1270:RETURN
1240 INPUT"こたえ を おしえて!";H2
1250 AS=0:GOSUB1270
1260 H2=H:AS=1:GOSUB 1270:RETURN
1270 ' か゛くしゅう
1280 FOR J=0 TO 7:F=0:F1=0:FOR K=0 TO 6
1290 IF MP(K,J)=1 THEN F=F+1:F1=F1+PT(K,J,H2)
1300 NEXTK:AD=(1-F1)/F:IF 7-F THEN SB=(1-F1)/(7
-F) ELSE SB=0
1310 IF AS THEN AD=-AD:SB=-SB
1320 FOR K=0 TO 6
1330 IF MP(K,J)=1 THEN PT(K,J,H2)=PT(K,J,H2)+AD
 ELSE PT(K,J,H2)=PT(K,J,H2)-SB
1340 NEXT K,J
1350 RETURN
1360 ' テ゛ータ の しょうこ゛う
1370 FOR I=0 TO 9
1380 FOR J=0 TO 7:F=1:CH=0:FOR K=0 TO 6
1390 CH=CH+MP(K,J)*PT(K,J,I):NEXT K
1400 IF CH<.8 OR CH>1.2 THEN J=8:F=0
1410 NEXT J:IF F=0 THEN NEXT I
1420 IF I=10 THEN H=10 :GOTO 1440
1430 H=I:I=10:NEXT I:GOTO 1440
1440 RETURN
1450 ' ハ゜ターン エテ゛ィット
1460 ERASE MP:DIM MP(6,7)
1470 CLS:PRINT:PRINT
1480 FOR J=0 TO 7:MP(6,J)=1:NEXT J
1490 FOR I=1 TO 8:PRINT" ......":NEXTI
1500 X=0:Y=0:LOCATE ,,1
1510 C$="●":DT=1:LOCATE 10,2:PRINT "set bit "
1520 LOCATE X+1,Y+2
1530 S=STICK(0)+STICK(1)
1540 X=X-(S=3)+(S=7):X=X+(X>5)-(X<0)
1550 Y=Y-(S=5)+(S=1):Y=Y+(Y>7)-(Y<0)
1560 IN$=INKEY$
1570 IF IN$="1" THEN C$="●":DT=1:LOCATE 10,2:PR
INT "set bit "
1580 IF IN$=CHR$(13) THEN LOCATE,,0:RETURN
1590 IF IN$="2" THEN C$="・":DT=0:LOCATE 10,2:PR
INT "rset bit"
1600 ST=STRIG(0)+STRIG(1)
1610 IF ST=0 THEN 1520
1620 LOCATE X+1,Y+2:PRINT C$;CHR$(29);
1630 MP(X,Y)=DT:GOTO 1520
1640 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 1520 ELSE 1640
1650 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 7
1660 F=1:FOR K=7 TO 2 STEP -1
1670 PO=VPEEK(ASC("0")*8+I*8+J)AND(2^K)
1680 IF PO THEN PRINT"●";:F=F+1 ELSEPRINT "・";
1690 NEXT K:FOR K=7 TO 2 STEP -1
1700 PO=VPEEK(ASC("0")*8+I*8+J)AND(2^K)
1710 IF PO THEN PT(7-K,J,I)=1/F ELSE PT(7-K,J,I
)=-1
1720 NEXT K:PT(6,J,I)=1/F:PRINT:NEXTJ
1730 PRINT
1740 NEXT I:RETURN
1750 I=1:FOR J=0 TO7:FOR K=0 TO 6
1760 PRINT PT(K,J,I);:NEXT:PRINT:NEXT
1770 ' テ゛ータ セーフ゛
1780 CLS:PRINT:PRINT
1790 INPUT"save filename=";F$
1800 OPEN F$ FOR OUTPUT AS#1
1810 FOR I=0 TO9:FOR J=0 TO7:FOR K=0 TO6
1820 PRINT #1,PT(K,J,I)
1830 NEXT K,J,I:CLOSE #1:RETURN
1840 ' テ゛ータ ロート゛
1850 CLS:PRINT:PRINT
1860 INPUT"load filename=";F$
1870 OPEN F$ FOR INPUT AS#1
1880 FOR I=0 TO9:FOR J=0 TO7:FOR K=0 TO6
1890 INPUT#1,PT(K,J,I)
1900 NEXT K,J,I:CLOSE #1:RETURN
1910 ' ク゛ラフ さくせい
1920 SCREEN8:COLOR 255,0,0:CLS:NY=0:NX=0
1930 FORN=0 TO 9:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 5
1940 IF N>4 THEN NY=64:NX=-240
1950 CO=(PT(J,I,N)+2)*8
1960 IF CO<0 THEN CO=0
1970 IF CO>17 THEN CO=17
1980 LINE (8+J*8+N*48+NX,40+I*8+NY)-(14+J*8+N*4
8+NX,46+I*8+NY),C(CO),BF
1990 NEXT J,I,N
2000 IF STRIG(0) THEN SCREEN1:RETURN
2010 GOTO 2000
2020 ' カラー テ゛ータ
2030 FOR I=0 TO 17:READ A$
2040 C(I)=VAL("&B"+A$)
2050 NEXT:RETURN
2060 DATA 00000000,00000001,00000010,00000011
2070 DATA 00000111,00001011,00001111,00010011
2080 DATA 00010111,00011011,00011111,00111111
2090 DATA 01011111,01111111,10011111,10111111
2100 DATA 11011111,11111111
```

■MSX BUSINESS REPORT■

# 消費税対応 財務会計ソフト 財務ノート

先月号のMマガで紹介した、消費税対応の財務会計ソフト『財務ノート』をレポートする。パソコンや簿記に関して丸っきりの初心者でも、安心して使えるようにと配慮され開発されたこのソフト。新潟の新鋭ソフトハウスである〝エル・ウッド〟が、自信を持って発売したものだ。さて、気になる出来のほどは、いかがかな。

➡パッケージにはディスクとマニュアルが付属。仕訳入力の例題もあるのだ

■エル・ウッド
MSX2＋
19,800円［税別］
(2DD)

## ドンブリ勘定よさようなら!

あー、給料日まであと10日。財布の中に残っているのは2,000円。一体どこに消えてしまったのだろう、ボクのお金。うっ……。あ、こんなことをいっているヒマはない。誰か、お金貸してくれー!

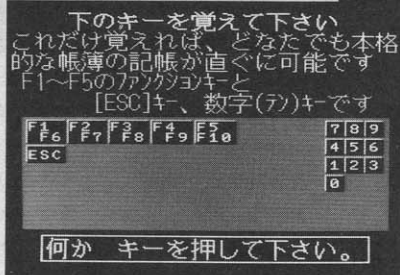
個人ならば、無計画にポンポンお金を使っても困るのは自分だけ。パンの耳と水で暮らしたっていっこうに構わない。でも、企業がこんなドンブリ勘定(ザル勘定?)では、困る。社員や取引先に迷惑をかけっぱなしの放漫経営なんて、許されることではないよね。

で、ちゃーんと記帳して、貸借対照表やら損益計算書を作らねばならない、の、だけど……。手で伝票を書いていくのは面倒だし、記入の仕方もよくわからない。かといって、本格的にオフコンなんかを導入するのはどうも……。

そんな人にエル・ウッドの『財務ノート(商業向き)』。値段はたったの19,800円[税別]。これは、試す価値あり、ですよ。

## メンドーな記帳もパソコンにおまかせ!

借方、貸方、仕訳、それに勘定科目などなど。会計のソフトというと、こんなコトバがたくさん出てきて、頭が痛くなる人も多いよね。今回紹介する財務ノートだって例外ではない。企業の取引を記録する手法は、もうずーっと前から複式簿記の仕組みと決まっていて、どんなソフトを使うにしても変わることはない。ポイントとなるのは、いかに操作を簡単に迷わずにできるようにするか、ということなんだね。

財務ノートは、基本的には写真1の画面に表示されるキーだけで、すべての操作が可能。そのキーでメニューの中から、コマンドや項目を選択していくわけだ。これくらいならば、誰でも安心して使えるってもんだね。では、写真2のメニューなどを見ながら、財務ノートの作業の流れを紹介しよう。



▲写真1
財務ノートの操作は、ファンクションキーとエスケープキー、そしてテンキーだけで可能なのだ。

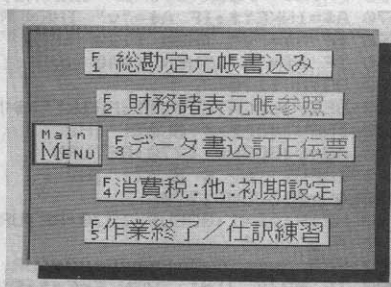


▶写真2
これがメニュー画面。簿記ははじめてなんて人は、マニュアルを見ながら、仕訳練習に取り組もうね。

## アナタ〜は課税業者デスカァ?

財務ノートを使い始めるときは、まずメニューから[F4]の〝消費税:他:初期設定〟を選択する。ここでは会社名の登録や、勘定科目を自分の会社に合わせて変更するなど、初期設定を行なう(写真3)。

漢字の入力は[CTRL]+[SPACE]キーで。このソフトはMSX2+専用となっているけど、ソニーから発売されている『MSX標準日本語カートリッジ』(価格17,000円[税別])をセットすれば、MSX2マシンでも使うことができる。もちろん連文節変換も可能なのだ。

それからいまいましい消費税。財務ノートはこれに対応している

## なんでこんなに安いのかな?

財務ノートの価格は、19,800円[税別]と、とーっても安い。ところが、だ。パソコン雑誌なんかをパラパラめくってみてほしい。16ビットパソコン向けの〝財務会計ソフト〟というのはいろいろあるけど、みーんな19万円とか20万円とかしちゃうんだね。

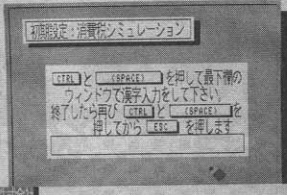
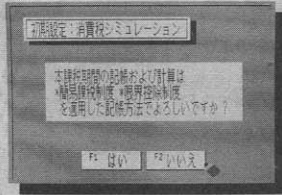
この差は一体どこからくるんだろう? べつに、多くの財務会計ソフトがボーリをむさぼっている、というわけじゃあない(もうちょっと安くならないかな、とは思うけどね)。使える機能に差があるということみたいだ。

財務ノートはとっても簡単に記帳できるけど、あらかじめ項目が印刷してある用紙に印刷する、ということはできない。税務署に提出する決算書も作れない。財務比率の計算や、損益分岐点をグラフにする、というのも無理だ。

では、財務ノートがダメなソフトかといえば、そうではない。やはり、ソフトにはそれぞれ役割分担がある、というだけのこと。手軽に低価格に使いたければ財務ノート。ちょっと難しいかもしれないけど、本格的に使いたければ16ビットパソコンの財務会計ソフトを、という使い分けをすればいい。

アナタはどちらを選びますか?

## まずは初期設定から

あなたの会社は課税業者か、はたまた非課税業者か。そんな消費税に関する設定から、元帳に記入する勘定科目の設定など、財務ノートを自分の会社に合わせるための作業が初期設定。画面に表示されるメッセージにしたがって、必要事項を選択していこう。

△写真3　伝票に記入する会社名を登録しているところ。

△写真4　売上に応じ、消費税が課税されるかが決まる。

ので、自分の会社が課税業者か非課税業者かを、キチンと設定できるようになっている(写真4)。

このほか、画面に表示されるメッセージにしたがって、いろいろな設定をすませれば準備完了。あとは日々の取引データを打ち込んでいけばいいわけだ。

### コツコツとデータを打ち込むぞ

このソフトのメインの機能となるのは、メニューの F1 〝総勘定元帳書き込み〞の部分(写真5)。これは、いわば仕訳伝票を入力するところだ。打ち込んだ先から伝票を印刷することも、あとからまとめて印刷することもできる。

さあ、ここで登場するのが借方と貸方という言葉。なんで左が借りで、右が貸しなんだ？　なんて悩まないほうがいい。そのこと自体には、大した意味なんてないんだから。要するにここでは、勘定科目の番号と金額を入れてやればいい。F1 のキーを押せば、科目の一覧表も表示されるぞ。

基本的には、入ってきたものを左に、出ていったものを右に記入すればいい。たとえば現金で事務所の家賃を支払ったとしたら、左に〝17：地代家賃〞、右に〝43：現金〞を記入すればいいんだ。

財務ノートが親切なのは、ありえない仕訳や間違った仕訳をちゃんとチェックしてくれること。現金がないのに支払うという仕訳を入れると、〝現金不足〞と警告が出るし、メチャメチャな科目コードを入れても、それがありえない仕訳ならばやはり警告が出る。だから手書き伝票のように、〝えーい、わからないや。適当にやっちゃえ〞なんてのは通用しないんだ。

つまり、ちゃんと財務ノートにしたがってデータを入力している限り、ちゃんとした仕訳になっている確率が非常に高い、ということ。これは便利だね。

△写真5　仕訳伝票の画面は、こんなふうになっているぞ。

### もうかっているのかいないのか？

さて、こうやって記帳していけば、自分の会社がもうかっているかどうかがわかる。それを見るのが〝損益計算書〞というもの。

メインメニューから F2 の〝財務諸表元帳参照〞を選び、その中から写真6の〝損益計算書〞を表示させてみよう。これが、この期にどのくらいもうかったか、損をしたかを表わすもの。企業経営には欠かせない大切な資料となる。

もうひとつ、企業の財産(資産や負債)がどのような状態になっているかを表わしているのが、〝貸借対照表〞。これをプリンタで印字したのが図1だ。

### なにはともあれ安くて手軽なのだ

さて、〝財務ノート〟画面のとおりに操作していけば、ひととおりの機能は使えそう。でも、やっぱり、ごく基本的な簿記の知識はあるにこしたことはない。経費関係のところは迷うこともそうないだろうけど、資産関係の仕訳をちゃんとするとなると、やっぱり〝ワタシは、まるで会計ワカリマセーン〞ではだめだものね。

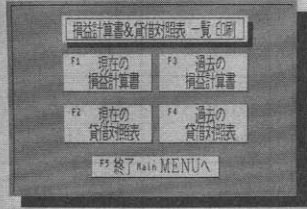
とはいうものの、このソフト、とっても安い。だから、下手に手書きの帳簿をつけることを考えたら、これはこれでいい、という気もする。合計の計算や、清書をしなくていい、というだけでも大きなメリットだものね。

また、エル・ウッドからは、ここで紹介した〝商業向き〞だけでなく、〝工業向き〞や〝農業向き〞のソフトも発売されている。自分の会社の業種にあったものを選んで使えばいいだろう。

### 財務ノートの問い合わせ先

〒959-12 新潟県燕市中央通り5-2
(有)エル・ウッド　五十嵐勝也
☎0256-63-7249 または 66-2973

## データを表示して経営状態をシミュレート

コツコツと入力した仕訳伝票のデータをもとに、会社の経営状態(つまりもうかっているか)を調べるのが財務諸表元帳参照のモード。企業人たるもの、冷静にデータを検討しよう。

△写真6　会社の懐具合を調べるには、この損益計算書を参考にしよう。

貸借対照表〔合計残高試算表〕
1年 7月 17日現在　　　検印欄

(商号) MSXコンピュータサービス

| 資産の部 | | 負債・資本の部 | |
|---|---|---|---|
| 現金 | 122,132,800.- | 支払手形 | 3,509,000.- |
| 預金 1 | 20,686,639.- | 買掛金 | 213,397,000.- |
| 預金 2 | 1,790,000.- | 短期借入金 | 0.- |
| 預金 3 | 3,500,000.- | 未払金 | 0.- |
| 預金 4 | 0.- | 未払費用 | 0.- |
| 受取手形 | 15,000,000.- | 前受金 | 0.- |
| 売掛金 | 2,687,000.- | 預り金 | 0.- |
| 有価証券 | 0.- | 預り消費税 | 4,995,524.- |
| 他当座資産 | 0.- | 前受収益 | 0.- |
| 棚卸資産 | 126,979,165.- | 割引手形 | 0.- |
| 前渡金 | 0.- | 納税充当金 | 0.- |
| 前払費用 | 0.- | 賞与引当金 | 0.- |
| 未収入金 | 0.- | 他流動負債 | 0.- |
| 立替金 | 0.- | | |
| 仮払金 | 0.- | 流動負債小計 | 221,901,524.- |
| 仮払消費税 | 0.- | | |
| 他流動資産 | 0.- | 長期借入金 | 10,000,000.- |
| 貸倒引当金△ | 0.- | 役員借入金 | 0.- |
| | | | 0.- |
| 流動資産小計 | 292,775,604.- | 他固定負債 | 0.- |
| 建物 | 10,000,000.- | 固定負債小計 | 10,000,000.- |
| 構築物 | 0.- | | |
| 車両運搬具 | 2,500,000.- | 引当金 | |
| 工具及備品 | 186,000.- | | |
| 土地 | 0.- | 負債の部合計 | |
| 他の有形固定資産 | 0.- | | |
| 減価償却累計額△ | 0.- | 資 | |
| 電話加入権 | 0.- | | |
| 出資金 | | | |
| 投資有価証券 | | | |
| 保証金 | | | |
| 貸倒引当金△ | | | |

△図1

# MSX2+テクニカル探検隊

## プリンタを制御するには

３ヵ月にわたってお送りしてきたプリンタ特集も、今月がいよいよ最終回。現在市販されているMSX用プリンタに共通なコントロールコード一覧や、外字登録の機能、はがきの印字に便利な縦書き印字機能などを紹介するぞ。

### プリンタの互換性を調査してみたぞ

前号では、MSX用24ドット漢字プリンタの最小限の仕様を紹介したよね。でも、最近のプリンタは、もっともっと多くの機能を持っているんだ。そこで、７月号で紹介したブラザーの〝M-1224P/X〟、パナソニックの〝FS-PA1〟、そしてソニーの〝HBP-F1C〟という３種類のプリンタの仕様書を比べ、共通の機能をピックアップしてみた。その結果が表１から表５だ。

実は、はじめは３種類のプリンタが持っている機能をすべて書き出してみたのだけど、５ページにもわたる表になってしまった。そこで、ここでは共通の機能のみを紹介するね。残りはMSXネットのmsx.specのボードにアップできると思うので、ネットワークに加入している人はのぞいてみよう。

それでは、表の見方から説明していくね。まず〝記号〟というのはコントロールコードの名前で、〝16進表示〟がその内容。たとえば、改行機能を実行させるには、〝LF〟という名前で、16進数で〝&H0A〟という値のコントロールコードを送ればいいわけだ。それぞれの名前は、２～３の英文字で表わされているけど、せっかくだから次に掲載したような、正式な読み方も覚えてしまおうね。

CR　キャリッジリターン
LF　ラインフィード
ESC　エスケープ
CAN　キャンセル
HT　ホリゾンタルタブ
GS　グループセパレータ
RS　レコードセパレータ
US　ユニットセパレータ
VT　ヴァーティカルタブ
STX　スタートオブテキスト
SUB　サブスティテュート
SI　シフトイン
SO　シフトアウト

そうそう、これは先月も書いたと思うけど、コントロールコードは通信の制御に使うために作られたもの。だからプリンタを制御する場合には、記号の名前と機能が一致しないことがあるんだ。

表２の〝書体切り替え機能〟と表３の〝文字飾り機能〟は、似ているけど異なる。書体切り替え機能では、どれかを指定すると以前の指定が解除されるんだ。だから、〝エリート書体の漢字〟のような組み合わせは存在しない。一方文字飾り機能は、原則として書体切り替え機能と独立に、しかも重複して指定できるもの。〝エリートの下線付き〟や〝パイカの横拡大の強調〟なんてことも可能なんだ。

ところで、表５の〝ビットイメージ機能〟などでは、コントロールコードに続いてデータなどを送る必要がある。これらの機能の詳細は省略するので、プリンタの説明書を読んでほしい。

**表1　基本機能**

| 記号 | 16進表示 | 機能 |
|---|---|---|
| CR | 0D | 印字後復帰 |
| LF | 0A | 改行 |
| FF | 0C | 改ページ |
| ESC L | 1B 4C | 左マージン設定 |
| ESC / | 1B 2F | 右マージン設定 |
| ESC f | 1B 66 | 順方向改行 |
| ESC r | 1B 72 | 逆方向改行 |
| ESC R | 1B 52 | 文字繰り返し |
| CAN | 18 | 印字データ取り消し |
| ESC ( | 1B 28 | 水平タブ設定 |
| ESC ) | 1B 29 | 水平タブ部分解除 |
| ESC 2 | 1B 32 | 水平タブ全部解除 |
| HT | 09 | 水平タブ実行（要タブ設定） |
| GS | 1D | VFU設定開始 |
| RS | 1E | VFU設定終了 |
| US | 1F | VFU実行（要VFU設定） |
| VT | 0B | 垂直タブ実行（要VFU設定） |
| ESC c 1 | 1B 63 31 | ソフトウエア・リセット |

**表2　書体切り替え機能**

| 記号 | 16進表示 | 機能 |
|---|---|---|
| ESC N | 1B 4E | 高密度パイカ |
| ESC H | 1B 48 | 高速度パイカ |
| ESC E | 1B 45 | エリート |
| ESC K | 1B 4B | 横漢字 |
| ESC t | 1B 74 | 縦漢字 |
| SUB U | 1A 55 | スーパースクリプト |
| SUB L | 1A 4C | サブスクリプト |
| ESC h 1 | 1B 68 31 | 縦半角 |
| ESC h 0 | 1B 68 30 | 縦半角解除 |
| ESC q | 1B 71 | 縦半角組文字 |

## プリンタ制御の注意事項なのだ

プリンタを使うソフトウエアのチェックには手間がかかり、意外な問題が起こりやすい。そこで、動作の確認の要点を整理するね。

まず大切なのは、あらゆる文字を印字してみること。JIS漢字コードの空いている部分、たとえば、&H2920から&H2F7Eなどにも文字が割り当てられているけど、その内容は機種によって異なる。こうした互換性がない文字を使うと、プリンタによって印字結果が違ったり、画面表示と印字されたものが異なったりするんだ。どうしてもJIS漢字コード表にない文字を印字したい場合には、ビットイメージ印字や、外字を設定して使うようにしようね。

また、半角文字を印字する場合には、プリンタの書体設定を漢字から半角文字に戻して印字するのが一般的。NECなどのプリンタでは、書体を漢字に切り替えたまま半角文字を印字できる機種もあるけど、トラブルの原因となるのでこの機能は使わないほうがいい。

書体や文字飾りを使う場合には、1行の中に各種の書体や文字飾り、さらにビットイメージ印字を混在させてチェックすること。たとえば、エリート書体の文字を印字してからビットイメージ印字を行なうと、ドットの間隔が狭くなるプリンタと、そうならないものがあるんだ。ビットイメージ印字の前に、文字飾りなしのパイカ書体に戻しておくと安全だね。

意外と盲点なのが罫線。書体や改行間隔を切り替えても、罫線が正しくつながって印字されるかを確認しよう。これはワープロソフトなどで特に問題となるぞ。

ソフトハウスでは、新しいソフトウエアにどのプリンタが使えるか。また、新しいプリンタが自社のソフトウエアに対応しているか、多くの手間をかけてチェックする。でも、個人で作ったプログラムではそうもいかない。そこで雑誌に投稿するときなどは、自分が使っているプリンタの機種名を書き、印字見本を添えるようにしよう。

最後に、プリンタを使うプログラムでは、後始末をちゃんとすること。具体的には文字飾りなどを解除し、パイカ文字を印字する状態に戻せばいいんだ。これを忘れると、2回目の印字や次のプログラムで混乱が起きるぞ。

## MSXで連文節変換をするには

MSX-DOS2を漢字ROM内蔵マシンにセットしただけで、連文節変換が使えるのかな? それとも、ほかになにか必要なのでしょうか?

A この組み合わせで可能なのは、漢字を1文字ずつ選ぶ単漢字変換だけ。連文節変換には、MSX-JEという機能を持つ本体または、カートリッジが必要なんだ。以下がその一覧だよ。

●MSXマシン
パナソニック　FS-A1WX
パナソニック　FS-4600F
ソニー　HB-F1XDJ
三洋　PHC-77

●カートリッジ
パナソニック　FS-SR021
ソニー　HBI-J1
アスキー　MSX-Write
アスキー　MSX-Write II

このほか、FS-PW1というカートリッジ+専用プリンタのセットがパナソニックから発売中。HAL研究所のHALNOTEにもMSX-JEが含まれているけど、専用OSに組み込まれているため、一部のプログラムからは利用することができない。

### 表3　文字飾り機能

| 記号 | 16進表示 | 機能 |
|---|---|---|
| SO | 0E | 横拡大 |
| S1 | 0F | 横拡大解除 |
| ESC X | 1B 58 | 下線 |
| ESC Y | 1B 59 | 下線解除 |
| ESC ! | 1B 21 | 強調 |
| ESC ” | 1B 22 | 強調解除 |
| SUB V | 1A 56 | 縦拡大 |
| SUB W | 1A 57 | 縦拡大解除 |

### 表4　改行ピッチ、ドットピッチ切り替え機能

| 記号 | 16進表示 | 機能 |
|---|---|---|
| ESC A | 1B 41 | 通常改行ピッチ |
| ESC B | 1B 42 | グラフィック用改行ピッチ |
| ESC T | 1B 54 | ドット単位改行ピッチ指定 |
| SUB F | 1A 46 | 1/120”基本改行ピッチ |
| SUB G | 1A 47 | 1/180”基本改行ピッチ |
| ESC 01 | 1B 01 | 1ドットスペース |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| ESC 08 | 1B 08 | 8ドットスペース |
| ESC F | 1B 46 | ドットアドレッシング |
| ESC D | 1B 44 | コピーモード |
| ESC M | 1B 4D | ネイティブモード |
| SUB Q | 1A 51 | 漢字幅24ドットピッチ指定 |
| SUB N | 1A 4E | 漢字幅27ドットピッチ指定 |
| SUB E | 1A 45 | 漢字幅30ドットピッチ指定 |
| SUB P | 1A 50 | 漢字幅36ドットピッチ指定 |

### 表5　ビットイメージ、外字機能

| 記号 | 16進表示 | 機能 |
|---|---|---|
| EOT | 04 | 外字登録終了 |
| ESC + | 1B 2B | 24ドット外字登録 |
| SUB 2 | 1A 32 | 外字全部消去 |
| ESC S | 1B 53 | 8ドットイメージ |
| ESC I | 1B 49 | 16ドットイメージ |
| ESC J | 1B 4A | 24ドットイメージ |
| ESC V | 1B 56 | 8ドットイメージリピート |
| ESC W | 1B 57 | 16ドットイメージリピート |
| ESC U | 1B 55 | 24ドットイメージリピート |

## 外字登録機能で文字を作っちゃえ

JIS漢字コード表では、第1水準と第2水準を合わせて、約6,800個の漢字が決められている。でも、これらのJIS漢字にはない、珍しい人名漢字や特殊記号が必要になることもあるよね。そんなときに活用したいのが、自分で文字や記号をデザインしてプリンタに覚えさせる、外字(がいじ)登録機能というやつなんだ。

プリンタやマシンのマニュアルを見ればわかると思うけど、JIS漢字コード表で文字が割り当てられているのは&H737Eまで。外字の登録には、&H7620以降の空いているコードが使用されるわけだ。プリンタによって、登録できる外字の数やコードは異なるけど、この記事で紹介しているパナソニック、ソニー、ブラザーの3機種では、&H7620から&H7633までの、30個の漢字コードが共通に使えるぞ。

実際に外字を登録するための方法を説明すると、まず、

ESC "+"漢字コード

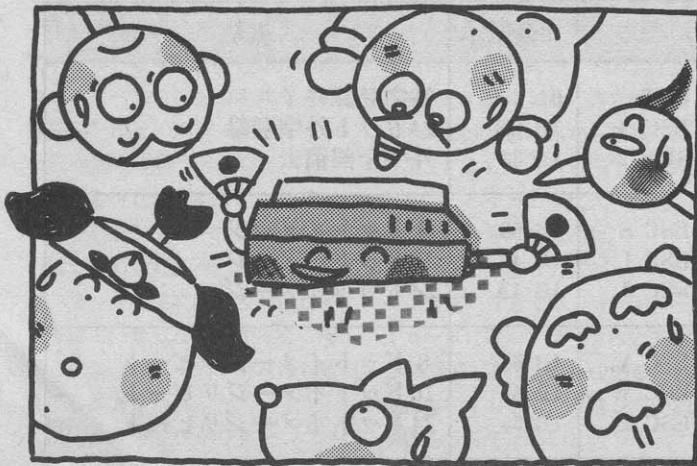
をプリンタに送る。たとえば、

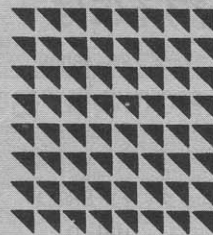
LPRINT CHR$(&H1B);"+";
LPRINT CHR$(&H76);
LPRINT CHR$(&H20);

という具合。そしてこれに続けて、前号で解説したビットイメージ印字のデータと同じ形式で、文字の形を表わす72バイトのデータを送り、最後に外字登録の終了を意味するCHR$(4)を送れば完了。一度登録してしまえば、あとはJIS漢字コード表の漢字を印字するのと同じ要領で、外字が印字できるというわけだ。

右に掲載したリストは、200行から260行で外字を登録し、280行から350行で登録した外字を印字するためのもの。160行で&HF418に1を書き込んでいるのは、前号でも説明したように、BIOSと漢字ドライバによる文字コードの変換を禁止するため。360行で変換を再開しているぞ。また380行から430行は、前号のビットイメージ印字のプログラムから流用した、三角形のテストパターンのデータだ。

ビットイメージ印字と比べた外字登録の長所は、登録された外字データがプリンタの電源を切るまで残ること。文字コードを送るだけで、通常の漢字と同じように何度でも印字できるんだ。

また、誌面ではわかりにくいかもしれないけど、リストの下の印字結果では、三角形のテストパターンに隙間が空いている。前号のビットイメージ印字ではこの隙間はできなかったけど、外字は24ドット×24ドットの文字として扱われるので、普通の文字と同様に文字間隔ができたわけだね。もちろん、このテストパターンに拡大や下線付けなどの、文字飾りをつけることも可能なんだよ。

### 外字登録のサンプルプログラム

```
100 '
110 ' test program for MSX 24 dots Kanji printer
120 ' Draw test pattern by 24 dots GAIJI print.
130 ' by nao-i on 27. Jun. 1989
140 '
150 DEFINT A-Z
160 POKE &HF418,1      :' set RAW print
170 ES$=CHR$(&H1B)     :' ESC code
180 AH=&H76 : AL=&H20 :' JIS code for GAIJI
190 '=== down load GAIJI =======
200 LPRINT ES$;"+";CHR$(AH);CHR$(AL);
210 RESTORE 380
220 FOR I=0 TO 71
230   READ DT$
240   LPRINT CHR$(VAL("&H"+DT$));
250 NEXT I
260 LPRINT CHR$(4); :' end of GAIJI data
270 '=== print GAIJI ===========
280 FOR RA=1 TO 8
290   FOR CO=1 TO 8
300     LPRINT ES$;"K";
310     LPRINT CHR$(AH);CHR$(AL);
320     LPRINT ES$;"N";
330   NEXT CO
340   LPRINT
350 NEXT RA
360 POKE &HF418,0      :' reset RAW print
370 END
380 DATA 01,00,00, 03,00,00, 07,00,00, 0F,00,00
390 DATA 1F,00,00, 3F,00,00, 7F,00,00, FF,00,00
400 DATA FF,01,00, FF,03,00, FF,07,00, FF,0F,00
410 DATA FF,1F,00, FF,3F,00, FF,7F,00, FF,FF,00
420 DATA FF,FF,01, FF,FF,03, FF,FF,07, FF,FF,0F
430 DATA FF,FF,1F, FF,FF,3F, FF,FF,7F, FF,FF,FF
```

上のプログラムを実行した結果が左の図形(文字)。小さな三角形のひとつひとつが1文字にあたり、縦横8つずつ並べて印字したわけだ。文字装飾や拡大縮小も可能だ。

## JISコードとシフトJISコード

漢字プリンタが扱うのは、JIS漢字コード。一方MSX-DOSの文書ファイルやパソコン通信などでは、シフトJIS漢字コードが使われる。だから漢字プリンタで漢字の文書を印字するには、コードを変換する必要があるわけだね。

実は、DOS2やMSX2+が持つ漢字BASICには、プリンタへ送る文字列を自動的にJIS漢字コードに変換する機能があるんだ。たとえば"漢字"という文字列は、BASICのプログラム中では、

8A BF 8E 9A

というシフトJISコードで表わされ

ている。ところが、

LPRINT "漢字"

を実行すると、プリンタには、

1B 4B 34 41 3B 7A 1B 48

という、漢字印字を指定するコントロールコードと、JISコードで表わされた文字列が送られるわけ。

また漢字BASICには、文字列をJISコードとシフトJISコードに変換する機能もあるぞ。たとえば、

CALL JIS(A$,"漢字")

という命令を使えば、〝漢字〟という文字列の先頭の文字である〝漢〟が、〝3441〟というJISコードの16進表現の文字列に変換され、文字変数A$に代入される。つまり、

CALL JIS(A$,"漢字")

PRINT A$

を実行すれば、画面に〝3441〟と表示されるというわけ。変換の結果が数値ではなく、文字列であることに注意しようね。

また、同じようにして、

CALL SJIS(A$,"漢字")

では、文字変数A$に〝8ABF〟というシフトJISコードが、代入されるわけなんだね。

最後に、シフトJISコードからJISコードへの変換手順を、箇条書にして紹介するぞ。詳しい説明は『MS-DOSプログラミングテクニック(アスキー刊・価格3090円[税込])を参考にしてね。

①シフトJISコードの第1バイトをH、第2バイトをLとする。
②Hが&H9Fより小さければ、Hから&H71を引く。
③Hが&H9Fより大きければ、Hから&HB1を引く。
④Hを2倍して1を加える。
⑤Lが&H7Fより大きければ、Lから1を引く。
⑥Lが&H9Eより小さければ、Lから&H1Fを引く。
⑦Lが&H9Eより大きければ、Lから&H7Dを引き、Hに1を加える。

こうして得られたHとLの値が、JISコードの第1バイトと第2バイトになるわけ。実際に計算して試してみてね!

## 漢字BASICで縦書き印字に挑戦

MSX2+で拡張された漢字BASICは便利だけど、なぜか縦書き印字機能がない。一見、

LPRINT CHR$(&H1B);"t";

LPRINT "漢字"

で、縦書きになるような気がするけど、実際に印字してみると横書きになってしまう。その理由は、漢字BASICが、JISコードに変換した文字列の前に、横書き漢字を指定するコントロールコードである〝ESC K〟を自動的に追加し、

1B 4B 34 41 3B 7A 1B 48

というデータをプリンタへ送ってしまうからなんだ。

そこで、右のリストのように、漢字BASICのシフトJIS⇨JIS自動変換機能を使わずに、プログラムによってJISコードに変換する方法を考えてみよう。

リストの280行から380行は、文字変数DT$の内容を、縦書きで印字するサブルーチンだ。まず、このプログラムで半角文字を印字させようとすると、処理が複雑になってしまうので、

CALL AKCNV (A$,DT$)

という命令で、半角文字を全角文字に変換してしまおう。次に、印字したい文字列のデータから1文字ずつ取り出して、JISコードに変換する。たとえば、その文字が〝縦〟なら、JI$に〝3D44〟が代入されるというわけだ。

さらに350行の、

HI=VAL("&H"+LEFT$(JI$,2))

という部分で、整数型変数のHIに&H3DというJISコードの上位バイトが。360行の、

LO=VAL("&H"+RIGHT$(JI$,2))

で、同じくLOに&H44という下位バイトが代入される。

そして、縦書き漢字印字を指定する〝ESC t〟に続けて、JISコードが代入された変数、

CHR$(HI);CHR$(LO);

を送り、無事に縦書き印字が終わったところで、〝ESC H〟で半角パイカ文字に戻せばいい。

### 縦書き印字サンプルプログラム

```
100 '
110 ' 縦書き漢字印字
120 ' by nao-i on 2. Jul. 1989
130 '
140 CALL KANJI2                    :' 他の漢字モードでもよい
150 DEFINT A-Z
160 SO$=CHR$(&HE)                  :' SO code
170 SI$=CHR$(&HF)                  :' SI code
180 SU$=CHR$(&H1A)                 :' SUB code
190 ES$=CHR$(&H1B)                 :' ESC code
200 POKE &HF418,1                  :' Set RAW print
210 DT$="縦書き漢字"                :' テストデータ
220 GOSUB 280 : LPRINT : LPRINT
230 LPRINT SO$; :         GOSUB 280 : LPRINT SI$ : LPRINT
240 LPRINT SU$;"V"; :     GOSUB 280 : LPRINT SU$;"W"
250 LPRINT SO$;SU$;"V" :  GOSUB 280 : LPRINT SI$;SU$;"W"
260 POKE &HF418,0                  :' Reset RAW print
270 END
280 '
290 ' DT$を縦書きで印字するサブルーチン
300 '
310 CALL AKCNV(A$, DT$)            :' 半角を全角に変換
320 IF LEN(A$) < 2 THEN RETURN     :' 文字が残っていなければ戻る
330   CALL JIS(JI$, A$)            :' 先頭の文字のJIS符号
340   A$=MID$(A$,3)                :' 先頭の文字を取り除く
350   HI=VAL("&h"+LEFT$(JI$,2))    :' JIS符号の上位バイト
360   LO=VAL("&h"+RIGHT$(JI$,2)):' JIS符号の下位バイト
370   LPRINT ES$;"t";CHR$(HI);CHR$(LO);ES$;"H";
380   GOTO 320
```

縦書き漢字
縦書き漢字
縦書き漢字
縦書き漢字

210行で設定された文字列を、標準、横拡大、縦拡大、縦横拡大(4倍角)で縦書き印字したもの。それぞれの文字が90度回転した状態でプリンタから出力されてくるのだ。

最後に半角パイカ文字(つまり、はじめにプリンタの電源を入れたのと同じ状態)に戻す意味は、プリンタ制御の注意事項で説明したから覚えているよね。プログラムを作る上での一種のマナーだから、かならず実行しようね。

ところで、参考までに書いておくと、文字飾り機能の〝横拡大〟と〝縦拡大〟は、文字の向きではなくプリンタの向きに対して拡大が行なわれる。つまり縦書き印字の場合は〝横拡大〟が〝縦拡大〟にあたり、〝縦拡大〟が〝横拡大〟にあたるというわけ。リスト下の印字結果では、右から2行目が横拡大で、3行目が縦拡大したものだ。

## 次はソフトハウスの舞台裏をあばくぞ!

さて、プリンタに関することは今月でおしまい。次回のテクニカル探検隊では、MSXのソフトウエアとハードウエアを開発している某ソフトハウスに潜入し、プロ用の開発機材などを紹介する予定だ。

また、このコーナーで取り上げてほしい内容や、質問なども常時受付中。下記のあて先まで、どんどん送ってね。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
もっと知りたいMSX2+係

# SHORT PROGRAM ISLAND
ショート・プログラム・アイランド

今月も楽しいパズルゲームから本格的なカッコいいシューティングゲームまで、バラエティーに富んだ作品がそろいました。それぞれの作品の詳しい操作方法などについては、126～127ページの説明を参考にしてくださいね。

さて、今回掲載した５本のプログラムは、どれも編集部で正常な動作を確認しています。もし動かない場合は、入力ミスがあるかどうかよく確かめてください。

## STAR LASER リスト①

```
1000 '=== "LASER.OBJ" ｻｸｾｲ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ===
1010 '** ﾃﾞｨｽｸ ﾄﾞﾗｲﾌﾞ ｶﾞ ﾋﾂﾖｳﾃﾞｽ **
1020 CLEAR 10,&HDC00:MAXFILES=1
1030 DEFINT A-Z:SCREEN 0:WIDTH 40
1040 '
1050 PRINT"ﾃﾞｰﾀ ﾁｪｯｶｰ ﾉ ｶｷｺﾐ":PRINT
1060 GOSUB 1200
1070 PRINT"ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾃﾞｰﾀ ﾁｪｯｸ":PRINT
1080 DEFUSR=&HDC00:A=USR(0)
1090 IF A THEN LN!=A:GOTO 1270
1100 '●●● ﾌｧｲﾙ ｻｸｾｲ ●●●
1110 PRINT"ｵﾌﾞｼﾞｪｸﾄ ﾌｧｲﾙ ｦ ｻｸｾｲﾁｭｳ ﾃﾞｽ"
1120 PRINT"2分 ﾎﾄﾞ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ":PRINT
1130 OPEN "laser.obj" AS #1 LEN=1
1140 FIELD #1,1 AS B$
1150 FOR A=&H1000 TO &H289F
1160  LSET B$=CHR$(VPEEK(A)):PUT #1
1170 NEXT A
1180 CLOSE #1
1190 PRINT"ｵﾜﾘﾏｼﾀ":END
1200 '●●● ﾁｪｯｶｰ ﾉ ｶｷｺﾐ ●●●
1210 A=&HDC00:C=0:RESTORE 1290
1220 READ A$:IF A$="end" THEN RETURN
1230 B=VAL("&h"+A$):IF LEN(A$)>2 THEN 12
50
1240 POKE A,B:C=C+B:A=A+1:GOTO 1220
1250 IF C=B THEN C=0:GOTO 1220
1260 LN!=PEEK(&HF6A3)+PEEK(&HF6A4)*256
1270 PRINT LN!;"ｷﾞｮｳﾆ ﾐｽｶﾞ ｱﾘﾏｽ"
1280 BEEP:END
1290 DATA ED,73,A9,DC,AF,08,CD,4F,4B8
1300 DATA DC,3A,A6,DC,A7,20,0C,CD,438
1310 DATA 65,DC,20,F2,3E,FF,32,A6,468
1320 DATA DC,18,EB,E5,13,13,13,CD,3CA
1330 DATA 65,DC,E1,C8,06,0C,ED,5B,444
1340 DATA A7,DC,CD,6F,DC,4F,08,81,473
1350 DATA 08,EB,CD,4D,00,23,EB,78,393
1360 DATA 1F,30,01,23,10,EC,ED,53,2AF
1370 DATA A7,DC,CD,6F,DC,4F,08,B9,4AB
1380 DATA C2,8E,DC,08,C3,06,DC,2A,403
1390 DATA 99,DC,7C,B5,CA,8E,DC,11,4EB
1400 DATA 99,DC,01,04,00,ED,B0,CD,3E4
1410 DATA 65,DC,20,EB,C9,06,03,1A,338
1420 DATA BE,C0,13,23,10,F9,C9,CD,453
1430 DATA 7C,DC,07,07,07,07,4F,CD,290
1440 DATA 7C,DC,B1,C9,7E,23,D6,30,479
1450 DATA 38,0C,FE,0A,D8,D6,11,38,343
1460 DATA 05,C6,0A,FE,10,D8,2A,9B,380
1470 DATA DC,22,F8,F7,ED,7B,A9,DC,5DA
1480 DATA C9,01,80,00,00,3A,8F,E6,2F9
1490 DATA 53,54,54,45,4E,44,00,00,1D2
1500 DATA 10,00,00,010,end
1510 '●●● ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾃﾞｰﾀ ●●●
1520 'STT
1530 'FE00 BC8F D400 BC2A F8F7 7CB5 23
1540 'CA7B BCFE 01CA F3C1 228A D47E 9F
1550 'A720 3823 237E D65F 328C D47E A7
1560 '0102 00D6 30FE 0530 0147 D605 06
1570 'FE04 3007 3C87 0707 0707 4F78 E5
1580 '328D D479 328F D4AF 328E D432 FB
1590 '93D4 3292 D421 0000 2290 D4AF 50
1600 '773A 91BC A720 1021 9FFD 1197 8A
1610 'BC01 0500 EDB0 3EFF 3291 BCCD 72
1620 '9CBC CD09 BDCD 69BD F321 92BC B2
1630 '119F FD01 0500 EDB0 FBC9 3A91 91
1640 'BCA7 C8F3 2197 BC11 9FFD 0105 D6
1650 '00ED B0FB CD90 00C9 00C3 A1C8 C0
1660 'C9C9 C9C9 C9C9 C921 0018 0100 79
1670 '033E 7FCD 5600 2100 0001 8001 FF
1680 'AFCD 5600 2100 18CD E5BC 21CC 65
1690 'BC11 E31A 0119 00CD 5C00 F3CD 32
1700 '0DD3 CD16 D3FB C953 544F 434B 10
1710 '7F7F 7F7F 7F7F 7F7F 5343 4F52 3F
1720 '457F 7F7F 7F7F 3030 0E06 CDF7 37
1730 'BC06 090E 16C5 CDF7 BCC1 10F9 35
1740 '0E26 CDFC BC0C 0C06 2078 E601 8B
1750 '81CD 4D00 2310 F6C9 21C0 BD3A F0
1760 '8ED4 A728 0747 1166 0019 10FD 0C
1770 'CD26 BD11 0020 0106 00CD 5C00 1D
1780 'C911 25D6 CD2F BDCD 2FBD D501 3A
1790 '2000 EDB0 E306 0FC5 CD4B BDE5 6E
1800 '0120 00ED B0E1 C110 F2CD 4BBD A5
1810 'E1C9 E5DD E1CD 56BD 0108 00DD B8
1820 '0906 08DD 7E00 17DD CB08 16DD E4
1830 'CB00 16DD 2310 F0C9 2155 D311 E8
1840 'BCD4 0118 00ED B021 C8D4 11D4 D0
1850 'D401 5001 EDB0 21F2 BE11 94D4 DD
1860 '0115 00ED B03A 8DD4 5721 07BF 69
1870 'CDB3 BD92 32AB D47C 9232 ACD4 A9
1880 '210D BFCD B3BD 22B2 D421 9FBF FA
1890 'CDB3 BD22 AED4 22B0 D4C9 3A8E 12
1900 'D487 4F06 0009 7E23 666F C9DD E7
1910 '69F1 E459 6928 3063 D5B2 E474 81
1920 'DDE9 BD34 1808 0000 0000 006A C2
1930 '747A 3238 1418 0025 6A08 9172 E0
1940 'DEA9 B332 6B84 08F1 DFEE 0546 4C
1950 '34BA 0A95 648F 5CCA 60AB 9318 A8
1960 'A538 DD00 0001 0306 0D1F 1E00 B6
1970 '00C0 90C0 A804 C435 7BBF 7CEE 0F
1980 '0DE2 7BA2 8001 B359 B55E CFE1 6B
```

```
1990 'E141 4161 61FF DBB7 0306 5C29 AF
2000 '83FF 5FFB 9208 C9C1 837E BDDD 4A
2010 'DBDB BBA9 087E BDBD DDBD B9A8 5F
2020 '8894 79C3 B76E D4B8 6792 B66C 83
2030 '2B66 CC19 73DE 3069 D3A6 1CD9 51
2040 'B32E 84D9 3366 D1B6 2D08 0A1A 08
2050 '141E 363A 5510 1430 2C56 74B2 FB
2060 '6A36 3A0C 080A 0A19 BD58 3418 77
2070 '1818 3435 7B68 8161 6121 C102 1A
2080 '0408 10EF 1188 4402 0408 10EF 0F
2090 '1188 4422 EE01 0204 08F7 0022 24
2100 'EE01 0204 08F7 0080 808A 8A80 AC
2110 '7F00 F804 04A4 A408 F804 AB04 26
2120 '1A02 1A03 1A02 7C00 0000 00F8 EF
2130 '0404 0477 CCEE CC00 EE00 EE77 4B
2140 'CCEE CC00 EE00 EE00 EE77 BB00 CD
2150 '7F7A 4200 EE77 BB00 7F7A 422C 8F
2160 '2C6D 6D74 5400 FF00 0200 0100 5F
2170 'FF00 0000 FF00 FFFF 0000 0027 82
2180 '3507 0605 0807 0A09 13BF 1DBF 99
2190 '27BF 31BF 36BF 3FBF 46BF 4DBF 73
2200 '52BF 57BF 5FBF 66BF 73BF 76BF 44
2210 '7DBF 88BF 8DBF 9ABF 0000 00FC 68
2220 'FE08 FC08 FC01 FC48 FCFE 0BFC B4
2230 '0BFC 0BFC FE04 0404 FC46 FCFE 08
2240 '08FC FB02 FE02 0202 FCFE 09FC 0C
2250 '49FC 09FC 07FE 0CFC 0CFC 0CFC 73
2260 'FE03 FC03 FC03 FC04 0404 FC0B 81
2270 'FCFE 08FC FE05 0505 FC07 FCFE 89
2280 '4AFC 01FC 0AFC 01FC 0AFC FE50 23
2290 'FCFB 08FE 02FC 07FC 0505 05FC 2C
2300 '0101 01FC FE08 0808 FCFE A5BF 9F
2310 '0FC0 D9C0 C17A C15B A17C C15A 96
2320 'A179 A15C 1D7D E13A A159 1978 ED
2330 'C17B 1D5D 1958 E19B E13B E19A 27
2340 '2139 2D9C 253C 2999 053D 0D9D 59
2350 '0138 0998 391A 35BB 1D1C 31BA 9A
2360 '1919 19B9 3D1B 1DBC 1CFC 3DDB FF
2370 '30FA 39DA 18F9 1DDC 34FB 19D9 67
2380 '00D9 15FB 04DC 09F9 10DA 15FA 2B
2390 '10DB 0DFC FF02 18FA 38D0 19BA 0D
2400 '68D0 1916 19B6 00D6 0196 09F6 AF
2410 '18F6 19D6 2937 39D7 0936 10D7 42
2420 '2197 3917 C198 10D8 1957 31B7 E3
2430 '34F8 15F7 1977 15F8 94B8 9638 D2
2440 '30F7 9618 9498 C138 9658 6178 93
2450 '9478 3D18 A1D9 9678 6158 9458 21
2460 '10D9 E159 35B8 6119 3DD8 15F9 CE
2470 '6599 A0F9 A1DA 6539 611A E179 53
2480 '15FA E15A 61B9 A0FA A19A 10DA 76
2490 '15FB A13A 94BB 61BA 391B C19B 7B
2500 '949B 961B 31BB 963B E17A 30FB 9E
2510 '615B 965B 947B C13B 10DB 3D1C 9A
2520 '39DB 2D3C 617B 945B 967B 3DDC 0C
2530 '34FC 15FC 1D7C 10DC 259C 1D1D CD
2540 '0DFD 35BC 04DD 1D5C 059D 0D3D 0E
2550 '1DDD 1CFD 1DBD FF04 18F7 38B8 FD
2560 '19B7 68B8 18FB 38D8 19BB 68D8 24
2570 'C156 C157 C177 C176 6575 3936 0B
2580 '6558 3597 6555 3D37 6578 3196 66
```

```
2590 '6135 6138 6198 6195 E115 E139 94
2600 'E1B8 E194 3116 6159 3DB7 6174 6C
2610 '3517 6179 39B6 6154 E118 E199 A9
2620 'E1B5 E134 2519 2DB9 29B4 2114 8A
2630 '051A 0DD9 09B3 00F4 253A 2DD8 A3
2640 '2993 20F5 A15A A1D7 A173 A0F6 91
2650 'A17A A1D6 A153 A0F7 2D9A 29D5 73
2660 '2133 24F8 0DBA 09D4 0113 04F9 98
2670 '1DF8 1592 18D5 113B 35F7 3D72 68
2680 '38D6 315B 31F6 3552 3CD7 397B 77
2690 '19F5 1132 1CD8 159B 91F4 9512 98
2700 '90D9 95BB 91F3 94F2 90DA 95DB 35
2710 '89F2 80D2 84DB 8DFB 95D2 90D3 B3
2720 '94FB 91FA 95B2 90D4 951B 91F9 B2
2730 '1591 18B5 113C 1E18 3971 30B6 38
2740 '355C 3E17 3151 34B7 3D7C 3A16 94
2750 '1131 1CB8 159C 1A15 0990 0095 B8
2760 '053D 0E38 1970 1096 1D5D 1637 36
2770 '1950 1097 1D7D 1636 0130 0498 F9
2780 '0D9D 0A35 FF06 18B6 28B0 1916 BC
2790 '40B0 1951 5088 195B 50D8 1996 39
2800 '60B0 19F6 78B0 2129 C211 0038 D5
2810 '0140 04CD 5C00 2169 C611 0000 A4
2820 '4E23 4623 78B1 2812 D5EB 09EB 95
2830 '4E23 0600 E509 E3CD 5C00 E1D1 B8
2840 '18E6 1114 2001 0800 CD5C 00C9 F6
2850 '003F FC30 487D DF3F 3FDF 7C48 26
2860 '30FC 3F00 00C0 0000 00E0 98E4 AD
2870 'FFC0 7000 0000 C000 0000 0000 9C
2880 '0000 00B6 6D00 0000 0000 0000 BF
2890 '0000 0000 0000 00DB B600 0000 50
2900 '0000 0000 0000 0001 0005 10ED 53
2910 '1601 0400 0100 0000 0000 0000 6F
2920 '502C DEAF FF56 2C50 0000 0000 49
2930 '0001 0700 0000 0100 0000 0001 53
2940 '0007 0100 00E0 F038 F018 FC2C 93
2950 'DC78 50F0 78F0 E000 0000 0003 72
2960 '0C32 7793 6CE7 187B 0700 0000 A7
2970 '0000 00C0 304C EEC9 36E7 18DE AD
2980 'E000 0000 0000 0003 0C12 77FF 24
2990 'B47B 0700 0000 0000 0000 00C0 1A
3000 '3048 EEFF 2DDE E000 0000 0000 6A
3010 '0001 0316 36FA 3C47 B3A3 463D 10
3020 'FC02 0E3E 8932 66CC B870 E30E 60
3030 '7870 07F8 00AA A8A0 0000 0C03 48
3040 '1831 6215 1562 3118 030C 0000 D7
3050 '0000 30C0 188C 46A8 A846 8C18 EB
3060 'C030 0000 0000 6C33 1801 0215 AA
3070 '1502 0118 336C 0000 0000 36CC 7B
3080 '1880 40A8 A840 8018 CC36 0000 7D
3090 '0000 0000 0002 0C38 5DFF 8B01 AB
3100 '0100 0000 030E 3878 3070 E0E0 CD
3110 '80DC FFF0 C000 0000 0000 0000 D8
3120 '020C 385D FF8B 0101 0000 0000 07
3130 '0000 0000 0000 00E0 FCFF F8B8 92
3140 '1C0E 0300 0000 0003 0409 2B3F 39
3150 '0433 1D00 3163 E300 0000 00C0 C4
3160 '2090 D4FC 20CC B800 8CC6 C700 01
3170 '0000 0003 0409 2B3F 0433 1D00 CF
3180 '2C5C B800 0000 00C0 2090 D4FC 4F
```

```
3190 '20CC B800 E4F2 F300 0000 0003 BF
3200 '0409 2B3F 0433 1D00 376E CE00 FD
3210 '0000 00C0 2090 D4FC 20CC B800 E1
3220 '343A 1D00 0006 1925 5D5E 3E7E 27
3230 '7067 2F2F 1703 0700 00E0 F0F4 41
3240 'ECEE F662 AADA F2EC ECD8 2000 B9
3250 '0000 0000 0304 0A08 0804 0300 E1
3260 '0000 0000 0000 0000 8040 2020 E1
3270 '2040 8000 0000 0000 0000 0000 C1
3280 '0100 7FBF 7F00 0100 0000 0000 80
3290 '0000 00CC DE44 BBFE BB44 DECC D0
3300 '0000 0000 0000 000F 3803 7A01 95
3310 '7A03 380F 0000 0000 0000 00F0 49
3320 '1CC0 5E80 5EC0 1CF0 0000 0000 2D
3330 '0000 0000 0000 0001 0100 0000 2F
3340 '0000 0000 0000 0000 0000 0080 AF
3350 '8000 0000 0000 0000 0000 0000 2F
3360 '0000 0103 0301 0000 0000 0000 37
3370 '0000 0000 0000 80C0 C080 0000 B7
3380 '0000 0000 0000 0000 0001 0307 C2
3390 '0703 0100 0000 0000 0000 0000 CD
3400 '0080 C0E0 E0C0 8000 0000 0000 0D
3410 '0000 0000 0307 0F0F 0F0F 0703 5D
3420 '0000 0000 0000 0000 C0E0 F0F0 DD
3430 'F0F0 E0C0 0000 0000 0000 030F 6F
3440 '1F1F 3F3F 3F3F 1F1F 0F03 0000 F9
3450 '0000 C0F0 F8F8 FCFC FCFC F8F8 79
3460 'F0C0 0000 030F 3F3F 7F7F FFFF B5
3470 'FFFF 7F7F 3F3F 0F03 C0F0 FCFC E9
3480 'FEFE FFFF FFFF FEFE FCFC F0C0 85
3490 '7CC6 C0CE C6C6 7C00 7CC6 C6C6 2B
3500 'C6C6 7C00 3844 C6C6 FEC6 C600 C5
3510 'C6C6 C6C6 6C38 1000 C6EE FEFE 41
3520 'D6C6 C600 FEC0 C0FC C0C0 FE00 9B
3530 'FEC0 C0FC C0C0 FE00 FCC6 C6C6 E1
3540 'FCCC C600 0206 030B 0B1B 3D33 1B
3550 '6F4F CB8B 8584 8281 80C0 80A0 9B
3560 'A0B0 7898 ECE4 A6A2 4242 8202 1B
3570 '0206 0305 050D 0E09 1B1B 1313 B0
3580 '1514 1211 80C0 8080 A0A0 A0C0 DC
3590 'E0E0 A0A0 5050 9010 0206 0301 28
3600 '0303 0307 0F0F 0B0B 0705 0301 7C
3610 '80C0 8000 8080 80C0 E0E0 A0A0 7C
3620 'C040 8000 0206 0303 0B0B 0A07 31
3630 '0F0F 0B0B 1514 1211 80C0 8040 B1
3640 '4060 E020 B0B0 9090 5050 9010 11
3650 '84C4 6C33 2F5F 5F7F 5FEF 171B E4
3660 '0C03 0101 2123 36CC F4FA FAFE 21
3670 'FAF7 E8D8 30C0 8080 84C4 6C33 A9
3680 '2C58 5366 44E0 1018 0C03 0101 43
3690 '2123 36CC 341A 8A06 0207 0818 90
3700 '30C0 8080 0000 030E 38FC 0000 C5
3710 '00FC 380E 0300 0000 38FC 9E0C E8
3720 '1E0C 1E0C 1E0C 1E0C 9EFC 3800 62
3730 '0000 0003 0409 0B00 0D0F 0D05 AB
3740 '0100 0000 0000 0080 4020 A000 2C
3750 '60E0 6040 0000 0000 0005 D819 02
3760 '0F07 DB7F 3E5D FB98 F0E0 DBFE 49
3770 '7CBA DFFB 7D36 6FDF 8D1B 31DF 12
3780 'BE6C F6FB B1D8 8C88 BBBB FFFF 3E
3790 '00FF 3C3C FF00 FFFF BBBB 88FA AA
3800 '1A7B 7BFB 1B7A 7A5F 58DE DEDF 16
3810 'D85E 5E3B 7BF7 EEDC 38F0 E0DC 05
3820 'DEEF 773B 1C0F 07E0 F038 DCEE 88
3830 'F77B 3B07 0F1C 3B77 EFDE DC7D 3F
3840 'B1CD DEBF BF1F EFBE 8DB3 7BFD 9D
3850 'FDF8 F7EF 1FBF BFDE CDB1 7DF7 E5
3860 'F8FD FD7B B38D BE7D B1CD DEBE E7
3870 'BE1C E0BE 8DB3 7B7D 7D38 07E0 33
3880 '1CBE BEDE CDB1 7D07 387D 7D7B 58
3890 'B38D BE7D B1CD DCB8 B304 E4BE 3E
3900 '8DB3 3B1D 0D00 07E0 00B0 B8DC 0E
3910 'CDB1 7D07 000D 1D3B B38D BEFF 72
3920 'C7A3 8383 C7FF FF99 FF99 FF99 70
3930 'FF99 FF64 8932 8558 16A4 4900 06
3940 '0630 0016 095F 3A57 5D36 0068 46
3950 '90FA 5CEA BA6C 365D 573A 5F09 C8
3960 '1600 6CBA EA5C FA90 6800 0066 A2
3970 '99FF 6699 6600 345A 5A34 345A 49
3980 '5A34 4006 08FE FCC0 D4C4 DC80 D3
3990 '0080 0608 EECC 8800 EECC 8800 E5
4000 'C006 08FE 80AA 92AA 82BE 0000 57
4010 '00E1 E1E1 E174 2C86 BAB4 C7C5 FB
4020 'C7DE C7F9 C710 C825 C83E C85D 4F
4030 'C880 C800 0001 0A06 1F08 1007 AE
4040 'B60B 000C 060D 000F 0078 0100 16
4050 '080D 07BE 0E02 0B00 0C10 0D00 34
4060 '0810 0050 0E18 0800 0F00 6501 3F
4070 '0002 6403 0008 1009 1007 BC0B A7
4080 '000C 050D 040E 1008 0009 000F 07
4090 '0000 0106 0810 090C 061F 07A6 0D
4100 '0B00 0C14 0D00 0E07 0900 0F00 72
4110 '8301 0008 1006 0007 B60B 000C E8
4120 '060D 000E 0208 000F 005A 0100 7D
4130 '080C 07BE 0E00 0050 0E00 005A 1C
4140 '0E00 0050 0E00 0800 0F06 1F07 CB
4150 'B708 0C0E 0006 1A0E 0006 120E F8
4160 '0006 0C0E 0006 080E 0006 040E 4C
4170 '0008 000F 00C8 0105 0810 07BE 0E
4180 '0B0A 0C00 0D08 0E00 0B09 0E00 74
4190 '0B08 0E00 0B07 0E00 0B06 0E00 D4
4200 '0800 0F00 1401 0008 0C07 BE0E E7
4210 '0000 3C0E 0000 640E 0000 8C0E 3D
4220 '0000 B40E 0000 DC0E 0008 000F 00
4230 'F3FD E5DD E5E5 D5C5 F508 F5CD D5
4240 'D0C8 CD16 C9CD 8BC9 CDDD C9CD 7A
4250 '1BCB CD8C CFCD D2D0 CD6A D2F1 F1
4260 '08F1 C1D1 E1DD E1FD E1FB C921 DE
4270 '201B 3A07 004F 0CED 697C F640 BD
4280 'ED79 0D21 9CD4 7E47 C5C6 04FE 13
4290 '1838 01AF 7768 2600 2929 545D 1B
4300 '2919 11C4 D419 3E18 9047 CD09 22
4310 'C9C1 0405 C821 C4D4 1108 00C5 14
4320 '0604 EDB3 19C1 10F7 C93A 96D4 0C
4330 'A7C0 0125 D611 3000 3A98 D4CD 23
4340 '73C9 3A9A D4CD 73C9 3A98 D4CD 83
4350 '73C9 3A94 D4E6 014F 2197 D406 29
4360 '027E 23CB 3F30 0181 86E6 0F77 7A
4370 '2310 F27E A7F8 3A94 D4E6 1FC0 23
4380 '1197 D41A BE20 0336 FFC9 3802 D2
```

```
4390 'D602 3C12 1313 FE05 3004 CB3F 5F
4400 '12C9 D602 12C9 6F26 0029 2929 FD
4410 '2929 09C5 0620 CD45 D3C1 0404 F1
4420 '2180 0019 EBC9 3ABC D4FE 02D0 F9
4430 '2AC4 D455 5C21 F8D4 0114 13CD 4E
4440 'F1CA D07E FEF0 D001 0900 A7ED B3
4450 '427E FE13 280B CD60 CA21 BCD4 5F
4460 '7EA7 C834 C909 CD80 CFAF 32BC 0B
4470 'D432 BED4 3E02 CD60 D221 92D4 69
4480 '347E FE05 D836 0023 7EFE 18D0 B3
4490 'C60C 77C9 0E12 3A93 D4FE 1838 D4
4500 '010C 0604 DD21 C8D4 C5DD 7E00 A5
4510 'FE0C 2011 21F8 D406 19DD 5608 27
4520 'DD5E 09CD F1CA DC0F CA01 0C00 B5
4530 'DD09 C110 DFC9 0109 00A7 ED42 F4
4540 '7EFE 1120 27E5 2323 237E E1A7 1C
4550 '201E ED5F 0108 081F 3002 06F8 06
4560 '1F30 020E F8DD 7003 DD71 04DD DC
4570 '3600 123E 04C3 60D2 3A93 D4FE FA
4580 '0C28 08DD 3600 FFDD 3608 D123 57
4590 '7EDD 9601 77D0 2BCD 6BCA 7EFE 39
4600 '1128 4836 1423 2336 003E 03C3 84
4610 '60D2 E57E D603 4F06 0021 98CA CA
4620 '097E 2191 D486 2777 3014 2B7E E8
4630 'CE00 2777 2B7E C601 2777 3E01 A1
4640 'CD60 D2CD 0DD3 CD16 D3E1 C901 AE
4650 '0203 0301 0206 0201 010A 0A0A E1
4660 '0014 0036 FF11 0600 1956 235E 31
4670 '42EB 3EBA CD33 D3ED 7901 2000 B0
4680 '09CD 33D3 ED79 3E03 CD60 D221 53
4690 'ADD4 35C0 21F8 D411 0C00 0114 E8
4700 '137E 3C28 0771 2323 3600 2B2B 27
4710 '1910 F23E FF32 9FD4 3EE1 2117 7B
4720 '20C3 33D3 ED73 A9D4 3108 007E F8
4730 '39B9 D204 CB7A 96C6 08FE 1023 9A
4740 'D211 CB7B 96C6 08FE 10DA 16CB F0
4750 '2323 2310 E2ED 7BA9 D4C9 21BC D6
4760 'D406 1EC5 E57E A7FA 3BCB EB13 9B
4770 '1321 3BCB E587 4F06 0021 44CB C6
4780 '097E 2366 6FE9 E101 0C00 09C1 E6
4790 '10DD C96E CB87 CBC3 CB1E CC2A C9
4800 'CC36 CC42 CC4E CC5A CC6B CC77 93
4810 'CCC1 CCCB CC9B CDBA CDF9 CD46 7E
4820 'CED5 CCCB CC3A CD46 CD1A 2109 E2
4830 '0019 3CFE 8038 07AF 121B 1B3C 27
4840 '360F 121F 3804 3E16 9677 3E01 79
4850 'CDD5 00A7 CCD5 0087 4F06 0021 60
4860 'B1CB 097E 329D D447 234E 21C4 A3
4870 'D47E 80FE A030 0177 237E 81FE DB
4880 'F0D0 77C9 0000 FE00 FE02 0002 DB
4890 '0202 0200 02FE 00FE FEFE 2106 02
4900 '0019 1A3C 12FE 8030 12FE 40D0 51
4910 'FE1F 2005 2323 36FC C956 235E AB
4920 'C3BC D221 8FD4 7ED6 0130 0808 15
4930 '3A8C D4A7 2016 0827 77CD 0DD3 DF
4940 '2155 D311 BCD4 010C 00ED B0AF 22
4950 '3293 D4C9 2169 D411 BCD4 0118 9C
4960 '00ED B03E FF32 9ED4 32BC D42A 06
4970 '8AD4 3602 C9CD 5BCE 0004 0402 65
4980 '0101 803F 24CD 5BCE 0003 0402 49
```

```
4990 '0101 861F 24CD 5BCE 0201 0101 0F
5000 '0105 8303 0FCD 5BCE 0201 0103 A7
5010 '0101 8303 0FCD 5BCE 0004 0301 3C
5020 '0105 8003 3C21 0300 1935 CD5B 9B
5030 'CE00 0404 0003 0486 033C CD5B 65
5040 'CE00 0405 0004 0686 074C 2103 43
5050 '0019 7EA7 281D 218D CCE5 CD5B 4D
5060 'CE03 0101 0101 0400 7E3C C81A C2
5070 'E6F0 2014 AF12 1B1B 1B12 C91A D3
5080 '3C20 0336 10C9 1208 2107 0019 9C
5090 '2308 47E6 03C0 7EC6 04FE 3838 6D
5100 '023E 2C77 78E6 0FC0 2BC3 F8CE 31
5110 'CD5B CE01 0105 0201 0100 CD5B 5A
5120 'CE02 0101 0201 0100 1A3C 1208 A0
5130 '131A 4F06 0021 32CD 097E A7FA 6A
5140 '14CD 2809 3D28 103D 2813 AF12 2A
5150 'C9CD FED2 7DFE 02D0 EB34 C9EB B0
5160 '342B 3600 C908 FE80 3803 EB34 EE
5170 'C9E6 0FC0 2106 0019 C3F0 CE08 35
5180 'E607 C008 EB34 0103 0009 5623 8F
5190 '5EEB CD2B CD01 2000 093C CD33 03
5200 'D33C ED79 C900 B0B4 0102 B0AC 04
5210 '03CD 5BCE 0301 0102 0101 8107 8E
5220 '0C3A 94D4 1FD8 1A4F 3C3C 1206 2C
5230 '0021 83CD 097E A728 0A23 4621 87
5240 '0800 1977 2370 C921 0500 197E 38
5250 'A723 CA81 CF46 234E C51B 1BE5 B3
5260 '215D D401 0C00 EDB0 E1C1 712B ED
5270 '70C9 480F 4C0F 500F 540F 580B FD
5280 '5C08 580B 540F 500F 4C0F 480F 38
5290 '0000 1AE6 0720 0E21 0800 197E 2D
5300 'FE74 3802 3E64 C604 77CD 5BCE B2
5310 '0301 0102 0101 8700 091A FE20 83
5320 '300C CD5B CE02 0101 0201 0180 3D
5330 '0074 2107 0019 3C12 2814 FE80 FA
5340 '2005 0E18 C3FA CEE6 7FFE 40C0 33
5350 '233E F496 77C9 13CD ECCD 13ED F7
5360 '5FAE 2BE6 071F 3002 F6F8 12C9 36
5370 '1AFE 2030 0CCD 5BCE 0201 0102 A6
5380 '0101 8100 13AF 1213 2105 0019 4F
5390 'ED5F 1F30 17E5 ED4B C4D4 1F3E 13
5400 '0030 043E 0248 2347 7996 3002 7A
5410 'CBC0 78E1 EB01 0002 1F30 0206 A3
5420 'FE1F 3003 4806 0070 2371 EB23 53
5430 '0E24 C3FA CE62 6B23 ED4B C4D4 D0
5440 '7123 2370 CD5B CE00 0206 0002 F7
5450 '0600 DDE1 1A3C 1208 1321 0500 64
5460 '19CD A8CE FEA1 D281 CF77 1323 2E
5470 '0103 00DD 09CD A8CE 771F A817 B0
5480 'DA80 CFDD 7E03 A7C8 E51F 3001 DB
5490 '2323 0847 DDA6 0420 05DD 7E05 7C
5500 '9677 78E6 0F08 E11F D008 C008 9E
5510 '1FD2 ECCE C3F8 CEDD 7E00 A728 FC
5520 '0A3D 2820 3D28 26AF 477E C91A 6D
5530 '13DD 4601 9630 022F 3CCB 11CB 7E
5540 '3F10 FCCB 1930 022F 3C4F 1803 B4
5550 '1A4F 131A 81EA DACE 1208 4F08 CE
5560 'DD46 021A CB2F 10FC 4730 02CB 57
5570 '198E C90E 0C18 0A11 10D5 0100 FA
5580 '1118 090E 0011 70D5 3AAC D447 91
```

```
5590 'EBD5 CDF4 D2D1 C03E 08CD 60D2 BA
5600 'EB79 4E2B 46C5 D54F 0600 212D 1A
5610 'D409 0801 0C00 EDB0 DDE1 D1DD 15
5620 '3607 00DD 7208 DD73 0908 A7C0 71
5630 '2AC4 D47C 9330 022F 3CCB 1067 21
5640 '7D92 3002 2F3C CB10 571E 026B 8A
5650 '9430 032F 3CEB CB10 CD6E CFCB 57
5660 '1830 01EB 7BCB 1830 02ED 44DD 29
5670 '7703 7DCB 1830 02ED 44DD 7704 BE
5680 'C957 9438 072D 94D6 94D8 2DC9 AC
5690 '7ACB 3C94 D82D C92B 36D1 0108 CA
5700 '00A7 ED42 36FF C92A 94D4 2322 75
5710 '94D4 119E D41A A7CA A4CF 3DCA 65
5720 'EFCF 3DCA 39D0 C97C FE21 3808 D7
5730 '3A9F D43C C8EB 34C9 E607 B5C0 D2
5740 'EB4A CB39 CB39 CB39 0600 2185 BF
5750 'D409 7E32 9BD4 7AFE 2020 053E B6
5760 'FF32 96D4 7A1F 1FE6 3E4F 0600 82
5770 '2AB2 D409 7E23 666F 22B4 D422 7D
5780 'B6D4 AF32 BAD4 329F D4C9 2AAE BC
5790 'D47E FEFF 281D 235E 2322 AED4 98
5800 '4FE6 0357 2100 1819 3E00 CD60 E4
5810 'D279 CB3F CB3F C6A0 C333 D3EB 5D
5820 '34EB 237E 32AD D447 2311 DCD5 FC
5830 'C5E5 2181 D401 0400 EDB0 E113 B2
5840 '1301 0400 EDB0 1313 C110 E9C9 10
5850 '3AAD D4A7 2813 7DE6 1FC0 21A8 B8
5860 'D43E 0B96 77F6 E021 1720 C333 06
5870 'D37D E603 C02A B0D4 7EFE FF28 50
5880 '3023 5E23 22B0 D4E6 0357 2100 2B
5890 '1819 3EBA CD33 D33E 03CD 60D2 67
5900 '7BCB 1A1F CB1A 1FE6 F8D6 0357 F8
5910 'CB23 CB23 CB23 7BD6 045F C3D3 0C
5920 'D221 8ED4 7EFE 0230 1034 21BD 31
5930 'D011 4919 0610 CD45 D33E 0118 C6
5940 '0D21 CDD0 114E 1906 05CD 45D3 F9
5950 '3E03 2A8A D477 3EFF 329E D4C9 E3
5960 '4154 5441 434B 7F4E 4558 547F D8
5970 '4152 4541 4752 4541 543A 94D4 06
5980 'E60F CAE5 D03D E603 CA4A D13D C2
5990 'CA08 D2C9 3A9F D4A7 C02A B4D4 F5
6000 '7EFE FADA 25D1 C823 D6FB 2012 29
6010 'EB21 A0D4 B620 031A 77C9 35C0 D1
6020 '13ED 53B4 D4C9 22B4 D43D CAFE 24
6030 'D23D 2008 21BA D4B6 2002 34C9 DF
6040 '2AB6 D422 B4D4 18C8 2322 B4D4 EA
6050 '4FE6 C007 0732 BBD4 79E6 1F6F 9B
6060 '2600 2929 545D 2919 1191 D319 94
6070 '22B8 D43E 0132 9FD4 C93A 9FD4 9C
6080 '3DC0 21F8 D43A ABD4 47CD F4D2 19
6090 'C0AF 329F D4E5 EB2A B8D4 010C C0
6100 '00ED B0E1 0103 0009 EB62 6B09 0C
6110 '234E 3ABB D477 2379 ED4B A6D4 0B
6120 'A728 1A3D 2820 3D28 2D3D 283A AA
6130 '3D28 3D3D 2843 3D28 4C3D 2858 62
6140 '3D28 5C18 6179 E63F 8677 1A86 D7
6150 '12C9 CB18 3005 36A0 3EFE 1223 11
6160 '79E6 3F86 77C9 EB79 E63F 8677 FB
6170 '1ACB 1930 02ED 4486 12C9 79E6 1C
6180 '7F86 77C9 EB23 2379 E61F 8677 0D
6190 'C979 E67F 8677 FE50 D83E FF12 26
6200 'C923 70EB 2379 E60F 8677 1FD0 EA
6210 '2336 FEC9 2379 E67F 8677 C979 4A
6220 'E67F C610 77C9 CB18 3006 369F B3
6230 '1AED 4412 2371 C93A BCD4 FE02 37
6240 'D03E 01CD D800 A7CC D800 A7C8 A5
6250 '21C8 D406 04CD F4D2 C0E5 DDE1 62
6260 'EB21 6DD3 3A93 D4F5 4F06 0009 A2
6270 '010C 00ED B02A C4D4 DD75 08DD 45
6280 '7409 F106 05FE 0C38 0604 FE18 20
6290 '3801 0408 78CD 60D2 08FE 18D8 D2
6300 '3A9D D4CB 27CB 27DD 7703 C9E5 66
6310 '21A1 D4BE 3001 77E1 C921 A1D4 A2
6320 '7EFE 0930 1C36 FF23 BE38 0220 E3
6330 '1477 874F 0600 21A2 C709 5E23 5E
6340 '56ED 53A4 D4AF 32A3 D421 A3D4 5C
6350 '7EA7 2802 35C9 2AA4 D47C B5C8 44
6360 '7EFE 0E30 0823 5ECD 9300 2318 22
6370 'F320 0623 7E32 A3D4 2322 A4D4 42
6380 'C83E FF32 A2D4 C93A 94D4 E603 43
6390 'C0CD FED2 EB01 080F 7AA0 9184 D2
6400 '577B A091 855F D521 F8D4 0613 94
6410 'CDF4 D2D1 C036 1423 2336 0001 7F
6420 '0500 0936 0023 7223 733E 0332 61
6430 'A1D4 C911 0C00 7E3C C819 10FA 61
6440 'C92A A6D4 291F AD17 7DCE 006F 94
6450 '22A6 D4C9 118F D421 E91A C320 74
6460 'D311 90D4 21F6 1ACD 20D3 131A DA
6470 '470F 0F0F 0FCD 2AD3 78E6 0FC6 5A
6480 '30CD 33D3 23C9 083A 0700 4F0C ED
6490 'ED69 7CF6 40ED 7908 0DED 79C9 9F
6500 '3A07 004F 0CED 597A F640 ED79 97
6510 '0DED B3C9 0000 0000 0000 0000 0D
6520 '5120 000F FF00 0000 0000 0000 8C
6530 'D100 FC0F 0C01 0000 0C00 0000 81
6540 'D100 0403 0C02 0000 1000 0000 77
6550 'D100 0807 0C04 0000 1400 0000 7B
6560 'D100 0C08 0300 101E 00FD 0000 8E
6570 '14FF 1003 0400 080F 00FD 0000 CC
6580 '14FF 100B 0502 0002 FF20 0001 23
6590 '0096 180D 0602 0002 0000 0001 E9
6600 '0096 180D 0700 0030 0001 9202 70
6610 '1EFF 1C07 0800 0030 00FF DF02 C8
6620 '1EFF 1C0B 0904 0050 00B4 0003 20
6630 '14FF 240F 0A00 0500 01B4 0004 2E
6640 '90FF 2C03 0B00 0001 08FA 0005 FF
6650 '10FF 3809 0B00 0001 AA01 0006 0C
6660 'A000 3809 0C00 0004 FE00 0007 02
6670 '0078 3809 0D05 0000 FA00 0008 CF
6680 '00FF 6802 0E0A 0004 0000 0009 5D
6690 '0000 780F 1200 0000 0000 0000 F6
6700 'D100 3C0F 0C00 0000 FA00 0000 18
6710 '10FF 400F 1002 0050 0078 0000 50
6720 '0000 840B 0F0A 0900 FE00 0008 07
6730 '00FF 800F 1301 0000 FE00 0000 A7
6740 'D100 4407 FF00 0000 0000 0000 C2
6750 '5070 600F FF00 0000 0000 0000 F0
6760 '5080 640F 1132 0000 0202 0A02 86
6770 '0000 0000 0000 0000 0000 0000 86
6780 'END
```

## STAR LASER リスト②

```
100 '<Star Laser> melody soft July 1989
110 CLEAR 200,&HBC00:MAXFILES=1:DEFINT A
-Z:DIM Z(2)
120 SCREEN 1,2,0:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:K
EY OFF
130 IF PEEK(&H2D)=0 THEN 160
140  COLOR=(10,5,3,0):COLOR=(11,7,5,0)
150  COLOR=(13,5,2,5):COLOR=(14,3,3,3)
160 BLOAD"laser.obj":DEFUSR=&HBC00
170 FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE I,(0,255),,6
3:NEXT I
180 FOR I=4 TO 7:PUT SPRITE I,(0,159),,6
3:NEXT I
190 LOCATE 10,10:PRINT"PUSH ANY KEY"
200 LOCATE 3,12:PRINT"normal< SPC 1 2･･･
8 >easy";:I$=INPUT$(1)
210 A=USR(1):ON STOP GOSUB 370:STOP ON
220 '--- start ---
230 Z(0)=0
240 '--- main ---
250 Z(1)=ASC(I$)
260 A=USR(VARPTR(Z(0)))
270 IF Z(0)=0 THEN 270
280 ON Z(0) GOTO 290,320,320
290 '--- clear ---
300 FOR W=0 TO 2000:NEXT W
310 A=USR(0):GOTO 240
320 '--- game over ---
330 IF STRIG(0) OR STICK(0) THEN 330
340 IF INKEY$>"" THEN 340
350 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 350
360 A=USR(0):GOTO 220
370 '--- stop ---
380 A=USR(0)
390 SCREEN 0,,1:COLOR 15,4,7:KEY ON:END
```

## ぎりりりん リスト

```
10 ' ぎりりりん へいせいがんねんむぎそふと
20 SCREEN 5:COLOR15,12:CLS:OPEN"GRP:"FOR
OUTPUTAS#1:SPRITE$(0)=CHR$(128):GOTO170
30 SETPAGE0,1:LINE(0,70)-(255,70),12:PSE
T(0,69):FORX=0TO255STEP5:Y=INT(RND(1)*35
):LINE-(X,68-Y),12:NEXT:PAINT(1,69),12
40 LINE(0,70)-(255,70),12:PSET(0,71):FOR
X=0TO255STEP5:Y=INT(RND(1)*35):LINE-(X,7
2+Y),12:NEXT:PAINT(1,71),12
50 SETPAGE0,0:X=128:Y=80
60 LINE(0,0)-(255,211),12,BF
70 FORI=0TO185STEP2:GOSUB100:NEXT:L=L+1:
PLAY"O2SM20000C1"
80 FORI=185TO0STEP-2:GOSUB100:NEXT:PLAY"
C1"
90 L=L+1:GOTO 70
100 COPY(185-I,70)-(255-I,140),1TO(0,140
+L*2),1:COPY(I,0)-(I+70,69),1TO(0,140-L*
2),1,TPSET
110 COPY(0,140)-(70,209-L*4),1TO(92,50)
120 SC=SC+1:S=STICK(0):X=X+((S>1)*(S<5)-
(S>5)*(S<9))*2:Y=Y+((S=1)+(S=2)+(S=8)+(S
>3)*(S<7))*2:PUT SPRITE0,(X,Y),15,0:IFPO
INT(X,Y)<>0THEN130ELSERETURN
130 FORI=0TO99:LINE(X,Y)-(INT(RND(1)*70)
+92,INT(RND(1)*70+50)),INT(RND(1)*15):NE
XT
140 PLAY"V15O4DEFEDCD1.","V15O3F2.E2.F1.
150 PRESET(90,125):PRINT#1,"GAME OVER":P
RESET(90,135):PRINT#1,"SCORE ";SC
160 IFSTRIG(0)=0GOTO160ELSERUN
170 PSET(100,50):PRINT#1,"ぎりりりん":PSET(7
0,150):PRINT#1,"へいせいがんねんむぎそふと"
180 PSET(70,100):PRINT#1,"PUSH SPACE KEY
."
190 IFSTRIG(0)=0GOTO190
200 PLAY"V15O4D8C16D8.F8D16F8.G4G8G4A16G
16A16B8.B4
210 R=RND(-1):FORI=0TO1:SETPAGE0,I:COLOR
15,0:CLS:NEXT:GOTO30
```

## 入力ミスを見つけるには？

このところ編集部には、毎日のように「ショートプログラムを打ち込んだけれど、うまく動かないよー」という内容の質問電話がかかってくるのですが、そのほとんどが同じような入力ミスをしているんですよね。そこで今回は、エラーが出てしまったときの簡単な対処法についてお話ししましょう。

入力ミスをしたとき一番でやすいエラーは、なんといっても"Syntax error"でしょう。この場合は、たいていエラーメッセージで表示された行にミスがあるので、たいして問題なく修正できるでしょう。しかし、とくに初心者が困ってしまうエラーに"Illegal function call"があります。このエラーの難点は、エラーメッセージで表示された行と入力ミスがある行が一致しないことが多いことです。

でも、あわてる必要はありません。このエラーは、基本的におかしな数値を変数に入れようとしたときに発生するものです。そこで、DATE文やVPOKE文がある行を中心に、数値の打ち間違いがないかどうかチェックしましょう。詳しくはBASICのマニュアルを参考にしてね。

# 怪盗ぺったん リスト

```
100 ' カイトウ ペッタン          By M.Akimoto
110 DEFINT A-Z:COLOR 15:A=RND(-TIME/3):S
CREEN 5,2,0:SET BEEP 2,3:OPEN "GRP:" AS
#1:ON SPRITE GOSUB 680
120 FOR I=0 TO 735:READ A$:VPOKE &H7800+
I,VAL("&H"+A$):NEXT
130 I=&H7400
140 READ A$,C:IF A$<>"*" THEN A=VAL("&H"
+A$):FOR J=1 TO C:VPOKE I,A:I=I+1:NEXT:G
OTO 140
150 Y(0)=-2:FOR I=1 TO 3:X(I)=-Y(I-1):Y(
I)=X(I-1):NEXT
160 SET PAGE 1,1:COLOR ,0:CLS:FOR I=1 TO
 4:CIRCLE (8,168),10-I-I,2^I-1:PAINT (8,
168),2^I-1:NEXT
170 X=A:Y=B:READ A,B:IF B<0 THEN LINE (0
,160)-(16,176),0,BF:PRESET (68,192):PRIN
T #1,"PUSH SPACE KEY!":GOTO 240
180 IF B>300 THEN B=B-300:GOTO 200
190 X=A:Y=B:READ A,B
200 A0=A-X:B0=B-Y:IF ABS(A0)>ABS(B0) THE
N C=A0 ELSE C=B0
210 C=ABS(C):X0=X*C:Y0=Y*C
220 COPY (0,160)-(16,176) TO (X0/C+.5,Y0
/C+.5),1,OR
230 IF X0=A*C AND Y0=B*C THEN 170 ELSE X
0=X0+A0:Y0=Y0+B0:GOTO 220
240 COLOR=(0,0,0,0):SET PAGE 1,0
250 IF STRIG(0)=0 THEN FOR I=1 TO 3:COLO
R=(2^I-1,-((A+I) MOD 3=0)*7,-((A+I) MOD
3=1)*7,-((A+I) MOD 3=2)*7):NEXT:A=(A+1)
MOD 3:GOTO 250
260 COLOR ,8:CLS:SET PAGE 0:RESTORE 1960
:FOR I=0 TO 15:READ A,B,C:COLOR=(I,A,B,C
):NEXT
270 S=0:R=1
280 K=0:D=2:P=0:N=8:Z=0:Z0=0:S0=0
290 ' ガメン サクセイ
300 CLS:COLOR=(0,RND(1)*8,RND(1)*8,RND(1
)*8):COLOR=(11,0,0,0):FOR I=0 TO 22:PUT
SPRITE I,(0,217):NEXT
310 PRESET (96,96):PRINT #1,USING "STAGE
 ##";R:PLAY "T240L8V10O2AA#4BO3C4.R4DD#4
.R4O2BO3C4DD#4G#G4CD#4GF#2.R8FD#CO2A#O3C
2.O4C
320 IF PLAY(0) THEN 320 ELSE CLS:I=-3
330 A0=RND(1)*255:A1=RND(1)*255
340 LINE(A0,8)-(A1,211),3,,XOR:LINE(A0+1
,8)-(A1+1,211),3,,XOR:LINE(A0,8)-(A1,211
),2,,OR:LINE(A0+1,8)-(A1+1,211),2,,OR
350 I=I+1:IF I=R THEN 390
360 A0=RND(1)*203+8:A1=RND(1)*203+8
370 LINE(0,A0)-(255,A1),3,,XOR:LINE(0,A0
+1)-(255,A1+1),3,,XOR:LINE(0,A0)-(255,A1
),2,,OR:LINE(0,A0+1)-(255,A1+1),2,,OR
380 I=I+1:IF I<R THEN 330
390 GX=RND(1)*240:GY=RND(1)*188+8
400 KX=RND(1)*240:KY=RND(1)*188+8:IF ABS
(KX-GX)<32 AND ABS(KY-GY)<32 THEN 400
410 X=RND(1)*240:Y=RND(1)*188+8:IF ABS(X
-GX)<32 AND ABS(Y-GY)<32 OR ABS(X-KX)<32
 AND ABS(Y-KY)<32 OR POINT(X+8,Y+16)>8 T
HEN 410
420 PUT SPRITE 18,(GX,GY):PUT SPRITE 16,
(KX,KY):PUT SPRITE D*4,(X,Y)
430 PRESET(12,0):PRINT #1,USING "SCORE##
##00 TOP####00 STAGE##";S;H;R
440 DX=RND(1)*240:DY=RND(1)*196:IF ABS(D
X-X)<32 AND ABS(DY-Y)<32 OR ABS(DX-GX)<3
2 AND ABS(DY-GY)<32 OR ABS(DX-KX)<32 AND
 ABS(DY-KY)<32 THEN 440
450 PUT SPRITE 20,(DX,DY):F=0
460 ' メインルーチン
470 N=Q:Q=D*4+P+P:PUT SPRITE Q,(X,Y-Z):P
UT SPRITE 22,(X,Y+15):IF Q<>N THEN PUT S
PRITE N,(0,217)
480 IF Z THEN Z0=Z0-1:Z=Z+Z0:GOTO 530
490 M=STICK(0):IF M=0 THEN 490
500 IF POINT(X+8,Y+16)>8 THEN 610 ELSE S
PRITE ON
510 D=(M-1)/2:P=1-P:IF STRIG(0) THEN Z0=
5:Z=Z+Z0:P=0
520 SPRITE OFF
530 X=X+X(D):IF X<0 THEN X=0
540 IF X>240 THEN X=240
550 Y=Y+Y(D):IF Y<-1 THEN Y=-1
560 IF Y>195 THEN Y=195
570 ON F+1 GOTO 470,430,580
580 S=S+R*(S0+10):R=R+1
590 PLAY "T240V10L8O5C4O4A#G4FD#4CF#FF#F
#FF#FF#F#FF#D#CO3A#O4CR8C2.
600 IF PLAY(0) THEN 600 ELSE 280
610 ' Game Over
620 COLOR=(11,3,0,0):SOUND 0,0:SOUND 1,0
:SOUND 13,14
630 FOR I=1 TO 8:SOUND 8,16:FOR J=0 TO 2
4:SOUND 11,32-J:FOR K=1 TO 10:NEXT:NEXT:
FOR J=1 TO 400:NEXT:NEXT:SOUND 8,0
640 FOR I=0 TO 22:PUT SPRITE I,(0,217):N
EXT:PRESET (88,96):PRINT #1,"GAME  OVER"
:IF S>H THEN H=S
650 IF STRIG(0)=0 THEN 650
660 IF STRIG(0) THEN 660 ELSE 240
670 ' ワリコミ ショリ
680 SPRITE OFF:IF ABS(X-GX)>15 OR ABS(Y-
GY)>15 THEN 710
690 IF K THEN F=2
700 RETURN
710 IF ABS(X-KX)<16 AND ABS(Y-KY)<16 THE
N PUT SPRITE 16,(0,217):BEEP:K=1:RETURN
720 PUT SPRITE 20,(0,217):BEEP:S=S+R:S0=
S0+1:F=1:RETURN
730 ' Sprite
740 DATA 07,1F,3F,7F,7F,7F,FF,FF
750 DATA 38,1F,1F,00,0F,0C,0C,00
760 DATA C0,E0,F0,F8,FC,FC,F8,F0
770 DATA 38,FE,F6,00,E0,E0,C0,C0
```

```
780 DATA C0,E0,40,00,00,00,C0,C0
790 DATA 07,00,00,0F,00,00,0C,00
800 DATA 06,1E,0C,00,00,00,00,00
810 DATA C0,06,06,E0,00,C0,C0,C0
820 DATA 03,07,0F,1F,3F,3F,1F,0F
830 DATA 3C,7F,6F,00,07,07,03,03
840 DATA E0,F8,FC,FE,FE,FE,FF,FF
850 DATA 1C,F8,F8,00,F0,30,30,00
860 DATA 60,78,30,00,00,00,00,00
870 DATA 03,60,60,07,00,03,03,03
880 DATA 03,07,02,00,00,00,03,03
890 DATA E0,00,00,F0,00,00,30,00
900 DATA 07,0F,1F,3F,3F,3F,3F,7F
910 DATA 7F,0F,07,00,7F,7F,60,00
920 DATA B8,9C,8E,D6,D0,E4,EE,FE
930 DATA FF,FF,FC,03,FF,FF,00,00
940 DATA 00,00,00,00,00,00,03,63
950 DATA 63,00,00,07,60,60,60,00
960 DATA 40,60,70,38,38,7C,7E,FE
970 DATA F3,FB,00,F3,03,03,00,00
980 DATA 00,07,0F,1F,3F,3F,3F,3F
990 DATA 1F,0F,03,07,00,07,07,07
1000 DATA 00,B8,9C,8E,D6,D0,E4,EE
1010 DATA FE,FE,FC,80,C0,C0,80,80
1020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,03
1030 DATA 03,03,03,00,07,00,07,07
1040 DATA 00,40,60,70,38,38,7C,7E
1050 DATA FE,F2,FC,00,C0,C0,80,80
1060 DATA 07,07,01,0C,6C,71,3B,1F
1070 DATA 7F,FF,DF,00,0F,0E,06,00
1080 DATA C0,C0,00,64,6C,1C,BE,FE
1090 DATA F8,F0,F0,00,E0,60,70,70
1100 DATA C0,F8,7E,3F,1F,0F,1F,1F
1110 DATA 18,C7,C0,0F,00,02,06,00
1120 DATA 06,3E,FC,F8,F0,E0,F6,F6
1130 DATA 30,C0,00,E0,00,00,70,70
1140 DATA 03,03,00,26,36,38,7D,7F
1150 DATA 1F,0F,0F,00,07,06,0E,0E
1160 DATA E0,E0,80,30,36,8E,DC,F8
1170 DATA FE,FF,FB,00,F0,70,60,00
1180 DATA 60,7C,3F,1F,0F,07,6F,6F
1190 DATA 0C,03,00,07,00,00,0E,0E
1200 DATA 03,1F,7E,FC,F8,F0,F8,F8
1210 DATA 18,E3,03,F0,00,40,60,00
1220 DATA 1D,39,71,6B,0B,27,77,7F
1230 DATA FF,FF,3F,C0,FF,FF,00,00
1240 DATA E0,F0,F8,FC,FC,FC,FC,FE
1250 DATA FE,F0,E0,00,FE,FE,06,00
1260 DATA 02,06,0E,1C,1C,3E,7E,7F
1270 DATA CF,DF,00,CF,C0,C0,00,00
1280 DATA 00,00,00,00,00,00,C0,C6
1290 DATA C6,00,00,E0,06,06,06,00
1300 DATA 00,1D,39,71,6B,0B,27,77
1310 DATA 7F,4F,3F,01,03,03,01,01
1320 DATA 00,E0,F0,F8,FC,FC,FC,FC
1330 DATA F8,F0,C0,E0,00,E0,E0,E0
1340 DATA 00,02,06,0E,1C,1C,3E,7E
1350 DATA 7F,4F,3F,00,03,03,01,01
1360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,C0
1370 DATA C0,C0,00,00,E0,00,E0,E0
1380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1390 DATA 00,01,02,05,08,14,00,00
1400 DATA 00,00,00,00,10,00,08,70
1410 DATA 80,00,00,00,00,00,00,00
1420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1430 DATA 01,02,05,08,14,00,00,00
1440 DATA 00,00,00,30,68,78,70,80
1450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1460 DATA 00,07,1F,3F,3F,7F,7F,7F
1470 DATA 6F,57,6F,7F,7F,7F,7F,7F
1480 DATA 00,E0,F8,FC,FC,FE,FE,FE
1490 DATA FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE
1500 DATA 07,18,23,5B,5B,BB,BB,80
1510 DATA BF,BF,90,BB,BB,BB,BB,BB
1520 DATA E0,18,C4,DA,DA,DD,DD,01
1530 DATA FD,FD,01,DD,DD,DD,DD,DD
1540 DATA 07,1F,0F,07,00,07,1F,3D
1550 DATA 70,65,E5,F0,FD,65,70,1F
1560 DATA 00,E0,F8,E0,00,E0,F8,BC
1570 DATA 0E,A6,BF,0F,A7,A6,0E,F8
1580 DATA 07,1F,0F,07,03,07,1F,3F
1590 DATA 7F,7F,FF,FF,FF,7F,7F,00
1600 DATA 00,E0,C0,00,C0,80,C0,E0
1610 DATA F0,F8,F0,F0,F8,F8,F0,00
1620 DATA 07,0F,07,00,00,00,00,00
1630 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1640 DATA E0,F0,E0,00,00,00,00,00
1650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1660 ' Color Sprite
1670 DATA 01,16,6E,05,62,06,6E,05
1680 DATA 01,16,6E,05,62,06,6E,05
1690 DATA 01,16,6E,05,62,06,6E,05
1700 DATA 01,16,6E,05,62,06,6E,05
1710 DATA 01,16,6E,05,62,06,6E,05
1720 DATA 01,16,6E,06,62,08,6E,02
1730 DATA 01,16,6E,05,62,06,6E,05
1740 DATA 01,16,6E,06,62,08,6E,02
1750 DATA 01,16,66,16,01,16,64,16
1760 DATA 07,16,6E,16,21,16,*,0
1770 ' Demonstration
1780 DATA 29,8,29,55,22,24,16,41
1790 DATA 34,25,39,36,42,34,65,8
1800 DATA 43,313,70,335,45,36,62,36
1810 DATA 54,28,54,55,39,55,69,55
1820 DATA 79,12,89,16,77,34,92,25
1830 DATA 100,8,93,26,97,16,123,13
1840 DATA 111,328,106,17,91,36,100,26
1850 DATA 122,36,87,55,85,37,116,337
1860 DATA 113,355,95,37,95,55,105,37
1870 DATA 103,55,75,55,125,55,16,101
1880 DATA 29,101,51,372,82,419,106,419
1890 DATA 114,410,104,401,91,401,86,72
1900 DATA 79,81,86,390,94,381,86,372
1910 DATA 120,86,153,82,136,72,118,115
1920 DATA 137,98,154,93,136,115,157,119
1930 DATA 186,72,167,119,176,97,192,93
1940 DATA 195,419,223,397,,-1
1950 ' Color
1960 DATA 0,0,0,1,1,1,7,0,0,7,4,0
1970 DATA 5,5,5,4,0,0,7,7,0,5,5,5
1980 DATA 0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,0,0
1990 DATA 0,0,0,4,4,0,7,0,0,7,7,7
```

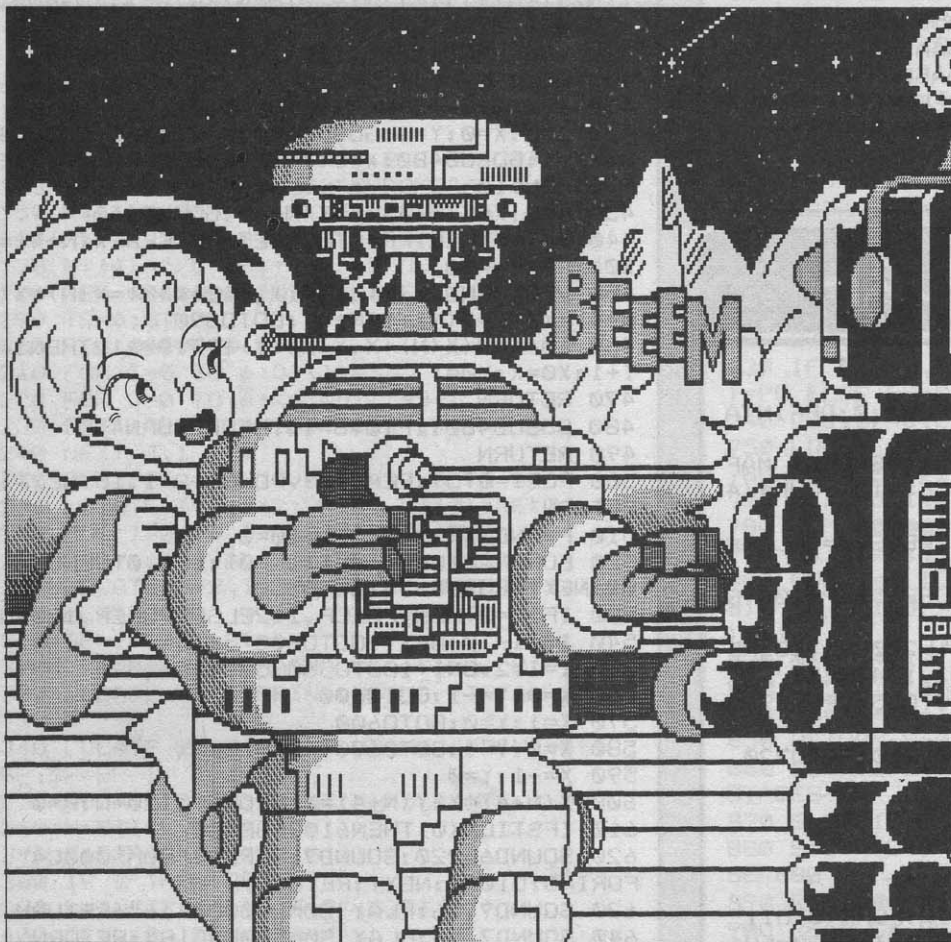
# ニュートンパネル リスト

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 30
110 COLOR 15,1,1:KEY OFF:GOSUB 890
120 AA=&H2016
130 B$=CHR$(31)+STRING$(2,CHR$(29))
140 N$(0)="@@"+B$+"@@":VPOKEAA-14,&HF1
150 N$(1)="アウ"+B$+"イエ":VPOKE AA   ,&HB1
160 N$(2)="ケサ"+B$+"コシ":VPOKE AA+1,&H61
170 N$(4)="ノヒ"+B$+"ハフ":VPOKE AA+3,&H31
180 REM ●●●●●●● INITIALIZE
190 TS=0:ST=0
200 REM ●●●●●●● STAGE
210 FOR I=0 TO 6:D$(I)=""
220 FOR J=0 TO 6:K=RND(1)*3+1
230 D$(I)=D$(I)+MID$("124",K,1)
240 NEXT J,I
250 CLS:FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 8
260 LOCATE I*2,J*2:PRINT N$(0):NEXTJ,I
270 FOR I=0 TO 6:FOR J=1 TO 7
280 C(J-1,I)=VAL(MID$(D$(I),J,1))
290 LOCATE J*2,I*2+2:PRINT N$(C(J-1,I))
300 NEXT J,I
310 SP=100:ST=ST+1
320 REM ●●●●●●● MAIN
330 LOCATE 20,5:PRINT USING "TOTAL:###";
TS
340 LOCATE 20,8:PRINT USING "POINT:###";
SP:SP=SP-1
350 LOCATE 0,20:PRINT "どうしますか?"
360 K=STICK(0)+STICK(1)
370 S=STRIG(0)+STRIG(1)
380 IF S THEN 200
390 L=INSTR(" 1 3 5 7",STR$(K))
400 IF L=0 THEN 360
410 LOCATE 0,20:PRINT "しょりしています"
420 L=(L+1)/2
430 FOR Q=0 TO 6
440 CF=0:ON L GOSUB 500,640,570,710
450 IF CF=0 THEN Q=6 ELSE Q=6
460 NEXT
470 GOSUB 780
480 GOTO 320
490 REM ●●●●●●● NEWTON
500 FOR J=0 TO 6:FOR I=1 TO 6
510 IF (C(J,I)<>C(J,I-1) AND C(J,I-1)>0)
 OR C(J,I)=0 THEN 560
520 IF C(J,I-1)=0 THEN PS=C(J,I):C(J,I-1
)=PS ELSE PS=C(J,I-1)
530 C(J,I  )=0:CF=1
540 LOCATE J*2+2,I*2  :PRINT N$(PS)
550 LOCATE J*2+2,I*2+2:PRINT N$(0)
560 NEXT I,J:RETURN
570 FOR J=0 TO 6:FOR I=5 TO 0 STEP -1
580 IF (C(J,I)<>C(J,I+1) AND C(J,I+1)>0)
 OR C(J,I)=0 THEN 630
590 IF C(J,I+1)=0 THEN PS=C(J,I):C(J,I+1
)=PS ELSE PS=C(J,I+1)
600 C(J,I  )=0:CF=1
610 LOCATE J*2+2,I*2+2:PRINT N$(0)
620 LOCATE J*2+2,I*2+4:PRINT N$(PS)
630 NEXT I,J:RETURN
640 FOR I=0 TO 6:FOR J=5 TO 0 STEP -1
650 IF (C(J,I)<>C(J+1,I) AND C(J+1,I)>0)
 OR C(J,I)=0 THEN 700
660 IF C(J+1,I)=0 THEN PS=C(J,I):C(J+1,I
)=PS ELSE PS=C(J+1,I)
670 C(J,I)=0:CF=1
680 LOCATE J*2+2,I*2+2:PRINT N$(0)
690 LOCATE J*2+4,I*2+2:PRINT N$(PS)
700 NEXT J,I:RETURN
710 FOR I=0 TO 6:FOR J=1 TO 6
720 IF (C(J,I)<>C(J-1,I) AND C(J-1,I)>0)
 OR C(J,I)=0 THEN 770
730 IF C(J-1,I)=0 THEN PS=C(J,I):C(J-1,I
)=PS ELSE PS=C(J-1,I)
740 C(J,I)=0:CF=1
750 LOCATE J*2+2,I*2+2:PRINT N$(0)
760 LOCATE J*2  ,I*2+2:PRINT N$(PS)
770 NEXT J,I:RETURN
780 REM ●●●●●●● CLEAR ??
790 SK(1)=0:SK(2)=0:SK(4)=0
800 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 6
810 IF C(I,J)>0 THEN SK(C(I,J))=SK(C(I,J
))+1
820 NEXT:NEXT
830 IF SK(1)*SK(2)*SK(4)<>1 THEN RETURN
840 TS=TS+SP:IF TS<100 THEN RETURN 200
850 RETURN 860
860 LOCATE 2,10:PRINT "YOU PLAYED";ST;"
STAGES!"
870 S=STRIG(0)+STRIG(1):IF S THEN 870
880 S=STRIG(0)+STRIG(1):IF S THEN 180 EL
SE 880
890 REM ●●●●●●● CHARACTER
900 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 1000
910 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
920 VPOKE A    ,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2
))
930 IF C$="@" THEN 990
940 VPOKE A+ 64,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2
))
950 VPOKE A+128,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2
))
960 VPOKE A+192,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2
))
970 VPOKE A+256,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2
))
980 VPOKE A+320,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2
))
990 NEXT:GOTO 900
1000 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
1010 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
1020 FOR I=0 TO 15
1030 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2
)))
1040 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 1000
1050 DATA ア,007F7F7F7F7F7F7F,イ,7F7F7F7F7
```

```
F7F7F7F
1060 DATA ウ,00FFFFFFFFFFFFFF,I,FFFFFFFFFFFFFFFF
1070 DATA @,AA55AA55AA55AA55,END,
1080 DATA 0,55AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA,AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55
1090 DATA 1,FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
1100 DATA 5963
```

## MULTIPLE4リスト

```
100 COLOR15,0,0:KEYOFF:SCREEN1,0:DEFINTA-Z:DIMX(15),Y(15)
110 LOCATE0,5:PRINTSPACE$(8);"SELECT MAP":PRINT:FORI=1TO5:PRINTSPACE$(10);CHR$(48+I);"-MAP";CHR$(48+I):NEXT
120 A$=INKEY$:IFA$=""THEN120ELSEM=VAL(A$):IFM=0ORM>5THEN120
130 CLS:P=32:GOSUB500:RESTORE650:P=104:GOSUB500:P=112:GOSUB500
140 FORI=0TO4:READI0:VPOKE&H200C+I,I0:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE&H1AE0+I,104:NEXT
150 FORI=0TO7:READI0:FORP=0TO15:VPOKE960+8*P+I,I0:NEXTP,I
160 ONMGOSUB170,180,190,200,210:GOTO220
170 RESTORE690:RETURN
180 RESTORE700:RETURN
190 RESTORE710:RETURN
200 RESTORE720:RETURN
210 RESTORE730:RETURN
220 FORI=0TO236STEP12:READI0:FORP=0TO11
230 IF(I0AND2^(11-P))=0THENP0=I+P:P0=&H1824+P0MOD24+(P0¥24)*64:VPOKEP0+32,112:VPOKEP0,104-(VPEEK(P0-32)=112)*8
240 NEXTP,I:I=RND(-TIME)
250 DEFFNV(I,P)=VPEEK(FND(I,P)):DEFFND(I,P)=&H1800+I+32*P
260 FORN=0TO7:Y(N)=2:X(N)=5+3*N:GOSUB380:NEXT:FORN=8TO11:Y(N)=20:X(N)=7+6*(N-8):GOSUB390:NEXT:EN=8
270 FORTN=30TO1STEP-1:GOSUB300:FORN=0TO7:GOSUB310:NEXT:FORN=8TO11:GOSUB410:NEXTN:NEXTTN
280 LOCATE10,9:PRINTMID$("へたくそまあまあうまい!まいった",(ABS(EN-1)¥2)*4+1,4);"だな。":FORI=256TO263:VPOKEI,0:NEXT
290 IFINKEY$=CHR$(13)THENRUNELSE290
300 LOCATE12,22:PRINT"<";RIGHT$(STR$(100+TN),2);">":RETURN
310 IFX(N)=-1THENRETURNELSEX=0:Y=1:I=0
320 I0=FNV(X(N)+X,Y(N)+Y)
330 IFI0=112THEN380
340 IFY=1THENX=-1:Y=0:GOTO320
350 IFX=-1THENX=1:Y=0:GOTO320
360 IFX=1THENX=0:Y=-1:GOTO320
370 IFY=-1THENRETURN
380 VPOKEFND(X(N),Y(N)),112:X(N)=X(N)+X:Y(N)=Y(N)+Y:IFY(N)=20THENX(N)=-1:EN=EN-1:GOSUB620:RETURN
390 VPOKEFND(X(N),Y(N)),120+N:GOSUB640
400 RETURN
410 IFX(N+4)+Y(N+4)=0THEN510
420 I=0:X=0:Y=1:GOSUB480:X=-1:Y=0:GOSUB480:X=1:GOSUB480:X=0:Y=-1:GOSUB480:P=I:IFP>2THEN510
430 I=0:X=X(N+4):Y=Y(N+4):GOSUB460
440 IFI=0THENIFP=0THENRETURN ELSEX(N+4)=X0:Y(N+4)=Y0
450 VPOKEFND(X(N),Y(N)),112:X(N)=X(N)+X(N+4):Y(N)=Y(N)+Y(N+4):GOTO390
460 I0=FNV(X(N)+X,Y(N)+Y):IFI0=112THENI=I+1:X0=X:Y0=Y
470 RETURN
480 GOSUB460:IFI0¥8=15THENRETURN470
490 RETURN
500 FORI=0TO7:READI0:VPOKEP*8+I,I0:NEXT:RETURN
510 P=FND(X(N),Y(N)):I0=0
520 FORLP=0TO60:I=STICK(0):IFI>0THENLP=100:NEXT:GOSUB630:GOTO550
530 IFI0=0THENVPOKEP,112ELSEVPOKEP,120+N
540 I0=1-I0:NEXT:GOTO600
550 I=I¥2:ONI+1GOTO560,570,580,590
560 X=0:Y=-1:GOTO600
570 X=1:Y=0:GOTO600
580 X=0:Y=1:GOTO600
590 X=-1:Y=0
600 X(N+4)=X:Y(N+4)=Y:VPOKEP,120+N:P=0
610 IFSTICK(0)THEN610ELSE430
620 SOUND6,220:SOUND7,7:PLAY"S0M5000C4":FORI=0TO1000:NEXT:RETURN
630 SOUND7,56:PLAY"S0M24000O4F16":RETURN
640 SOUND7,56:PLAY"S0M5000O3C18":RETURN
650 DATA 238,238,0,187,187,0,238,238
660 DATA 153,102,102,153,153,102,102,153
670 DATA 240,224,69,134,44
680 DATA 255,255,255,255,255,255,255,0
690 DATA 0,0,2011,3518,2011,3518,1795,3086,0,0,1911,3822,1911,3822,1911,3822,1911,3822,0,0
700 DATA 0,0,1783,1462,1655,1462,1895,1462,1903,1024,1028,1646,1173,3694,1045,2086,1717,2486,0,0
710 DATA 0,0,1754,1462,0,0,1790,2038,0,0,1367,3754,0,0,1876,686,1876,686,0,0
720 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1374,1962,30,1920,1374,1962,30,1920,1374,1962,0,0
730 DATA 0,0,2925,2925,2340,585,3218,1171,2560,5,2852,589,2866,1229,2610,1221,3698,1255,0,0
```

# EDITORIAL

## STAFF


発行人———塚本慶一郎
編集人・編集長———小島　文隆
副編集長———加川　良
編集スタッフ———金矢八十男　宮川　隆
唐木　緑　千倉　真理
本田　文貴　江守　依子
中村　優子　清水早百合
高橋　敦子　田川　実
菅沢美佐子
制作スタッフ———荒井　清和　小山　俊介
成谷実穂子　福田　純子
編集協力———上野　利幸　土方　幸和
大森　穂高　山田　裕司
鳥田　雄人　小栗　恭也
林　英明　小林　仁
山下　信行　法林　岳之
木村早知子　吉田　孝広
吉田　哲馬
制作協力———三輪　悦子　スタジオB4
CYGNUS　渡辺　葉子
内山　泰秀　高橋　由佳
下田佳代子　斎藤　大助
内藤　智志　樋口　陽子
鶴谷　孝子　池上　明子
安田　稔　井沢　利昭
アメリカ在住———トム・ランドルフ
フォトグラフ———水科　人士　八木澤芳彦
イラスト———佐久間良一　桜　玉吉
桜沢エリカ　宮嶋美奈子
もろが　卓　城戸　房子
岩村　実樹　なかのたかし
水口　幸広　望月　明
今井　美保　ボビーn


## 情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しております。

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までで、お願いいたします。係員が直接お答えいたします。ただし、会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、係員による情報電話の応対を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

**10月号のことについてすこし触れるぞ。音楽のことについての記事があるのだ。それで、ロボット対戦のオリジナルプログラムの記事もあるぞ。また、やや衝撃的な企画も用意してある。期待せよ！**

**MSXマガジン 10月号は9月8日発売! 予価520円**

おたよりのあて先　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー　MSXマガジン編集部「○○○」係

# 楽しみいろいろ思わず笑顔。

ああしたい。こうしたい。
まずは、基本3点セットから。

■HALNOTE基本3点セット(HALNOTEカートリッジ、日本語ワープロ、図形プロセッサ)…HNS-100 29,800円
■GCALC(ジーカルク)……HNS-104 14,800円
■Gterm(ジーターム)……HNS-101 10,000円
■GCARD(ジーカード)…HNS-103 12,800円
■代筆プロセッサ「直子の代筆」……HNS-102 8,800円
■HALNOTE用ポインティングデバイス コボウズ……HTB-60 14,800円

※価格には、消費税は含まれておりません。

ワープロするぞ。図形つくるぞ。
いろいろできるぞ、ハルノート。
「遊ぶ」より、「創る」がオモシロイ。

ハルノートと仲よしになれる2日間!

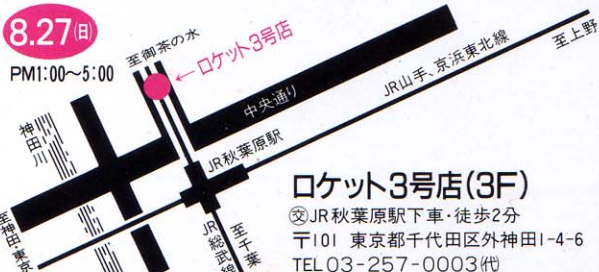
見る、聞く、タッチする。
統合化ソフト展示即売!!

## HALNOTE ワイワイ キャンペーン

**8.20(日)**
PM1:00~5:00

㈱ムラウチ
㊋JR、京王 八王子駅下車
日野/豊田行バスにて大和田坂下駅下車
〒192 東京都八王子市大和田町5-1-21
TEL 0426-42-6211㈹

**8.27(日)**
PM1:00~5:00

至御茶の水
←ロケット3号店
中央通り
JR山手、京浜東北線
至上野
神田川
JR秋葉原駅
至神田・東京
JR総武線
至千葉

ロケット3号店(3F)
㊋JR秋葉原駅下車・徒歩2分
〒101 東京都千代田区外神田1-4-6
TEL 03-257-0003㈹

株式会社HAL(ハル)研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-5561

★ユーザー登録のお知らせ
ユーザー登録をしていない方は、バージョンアップなどのサービスが受けられません。
未登録の方は、至急ユーザー登録してくださるよう、お願いいたします。

9

平成元年9月1日発行 第7巻 第9号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆

発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・486・4505(編集部)

特別定価560円(本体544円)



Printed in Japan 大日本印刷

雑誌 12081-09